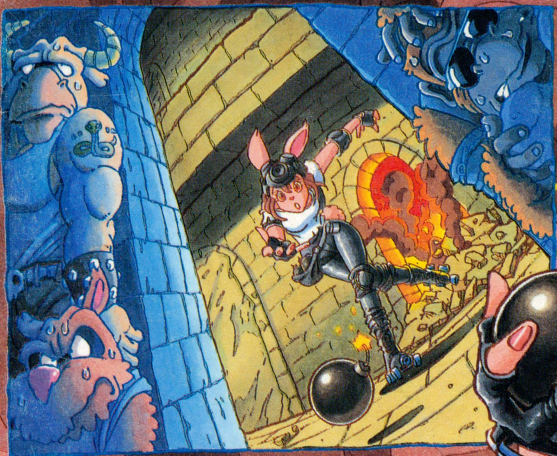
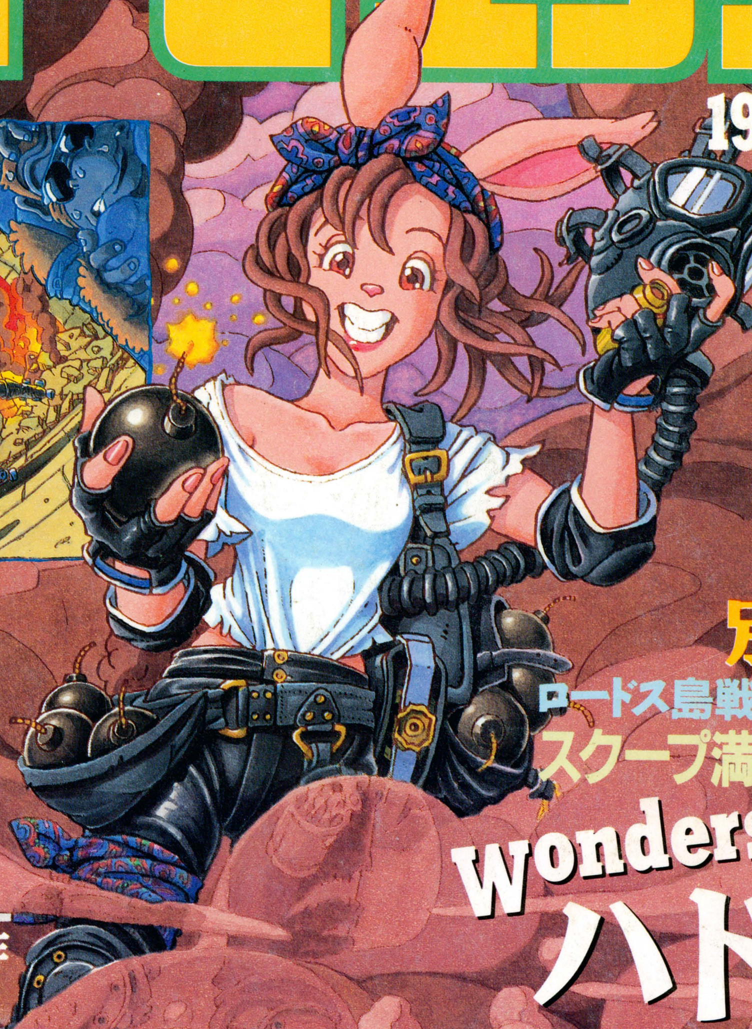
1990年12月1日発行(毎月1回1日発行)第2巻第12号通巻24号 平成元年7月7日第三種郵便物認可

特別定価 380yen

マルカツ 勝PCエンジン

1990 12月号





東奔西走!!
強力取材号

別冊付録
ロードス島戦記 開発着手ほか、
スクープ満載
Wonders from ハドソン

速報
アーケード新作
アミューズメント マシン
AMショー

連載開始
読者参加 MAILゲーム
＋コミック ガイナウォーズ



©1990 TONG KING SHOW


Enjoy Hudson
友情10
11人でどーだ。
監督・総指揮 さくまあきら
キャラクターデザイン 土居孝幸
ゲームミュージック 関口和之
演出 桝田省治
PCエンジンをもっている人、全員に
絶対、遊んで欲しい!!大自信作!!
超エンターテイメントRPG
「桃伝II」堂々の完成です!!!
17
人。最大瞬間パーティ人数はなんと17人!!お地蔵様も活躍するぞ!
45
分(平均)に1度君のアゴを落とすイベントの嵐!!
スリの銀次です。今回はウンチ君や地蔵さんと共に桃太郎を助けるぜ!
潮吹の村をゆく桃太郎
ウンチも仲間だ
うわさのテカたろう
村人が金太郎アメに!
竜宮城をとりもどせ!
ウサギとカメの競争?
横画面の氷の塔!!
巨大地蔵の意味は?
茶ガマ村を救え!!
HUDSON GROUP
HUDSON SOFT®



00000馬力。
新たな強敵の名は「地獄王」だ！
地獄の底からよみがえった、こいつが本当の鬼の王様だ。地獄王の力は桃太郎の約1万倍。さすがの桃太郎も1人じゃこいつにはかなわない……。そこで登場するのが金太郎、浦島太郎をはじめとする10人の仲間たちだ!! 必ず君の力で地獄王をこらしめてくれ!! 頼んだぞ!!
日本一
PC Engine
バックアップメモリ対応ソフト
©1990 HUDSON SOFT
お正月はコタツとみかんと「桃伝II」で決まり！
180 種類の鬼軍団が強引に戦闘を盛り上げる!!
踊る「ラッキーおにダ」
歌う「マシラ」将軍
鬼もパーティで出現
投げる「カネの亡者」
燃える「リングの鬼」
おなじみ「黒ガッパ」
3 匹のおともへの「命令コマンド」も超充実
犬は洞窟の偵察だ
ボクたちもつれてってネ!!
キジは地上の偵察だ
サルは地図を見る
犬 | 洞窟偵察 | お使い | 敵呼ぶ | 地面掘る
サル | 地図見る | 物さがす | 野宿 | 雲呼ぶ
キジ | 地上偵察 | 村ひえん | 運送 | 医者呼ぶ
これがおともの「命令コマンド」(技0)だ！
PCエンジンの新作情報が聞ける
テレホンPCランド
一番近いところに電話してくれ!!
札幌011-814-9900
東京 03-260-9901
名古屋052-586-9900
大阪 06-251-9900
広島082-814-9900
福岡092-713-9900
ゼッタイもらえるプレゼント!!
「桃伝ターボ」「桃活」「桃伝II」のマニュアルについている応募券3枚と郵送料250円分の切手を送って下さい。全員に他では買えない便利な"桃太郎カードケース"をプレゼントしちゃうぞ！ 詳しくは各ゲームのマニュアルを見てね！
絶好調 発売中!!
スーパー桃太郎電鉄 5,800円(税別)
桃太郎伝説ターボ 5,800円(税別)
桃太郎活劇 6,500円(税別)
お願い
桃太郎伝説IIにはパスワードがありません。必ず「天の声2」等のバックアップユニットをご用意ください。よろしくお願いします。
バッテリーバックアップシステム
天の声2
楽しく遊ぶための必需品！
好評発売中!! 2,600円(税別)
桃太郎伝説II
PEACHBOY LEGEND II
THE DEVIL STRIKES BACK
12月22日(金)発売予定!!
比べてみよう！ 6メガでこの価格は奇跡だ!!
希望小売価格 7,200円(税別)

にゅうす&とぴっくす
電光石火
MARUKATSU

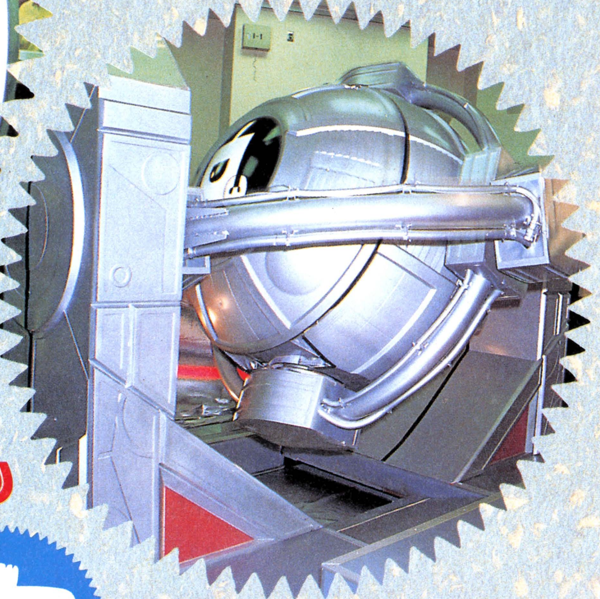


⬅R-360とはゲーム名ではなく、このきょう体の本体をさす。ソフトは『G-LOC』のR-360用アレンジバージョン。こちらは1〜2カ月前から都内でチラホラ姿を見せていたぞ。

R-360
セガ

タイトー D³-BOS

⬇こちらはご覧の通り、プレイヤーはきょう体の中に密閉されるので、R-360に比べ圧迫感を感じる人がいるかもしれない。ジェットコースターのシミュレーションをやっていた。



アーケードファンも目を回すデカたま2つ

東京流通センターにデカたま（しかも２つ）出現!! これは10月３、４日に開催されたAMショーでの話。今年は大型きょう体型ゲームの当たり年らしく、タイトー、セガ、ナムコ、ジャレコなどが競って出展していた。その中でもひときわ観客の視線を集めていたのが、上の２つのマシンなのだ。双方とも一度乗ったが最後、グルングルン、ギュワンギュワンと縦横無尽に回りっぱなし。そのくせ後味さわやかな、ナイスマシンなのだ。☞104

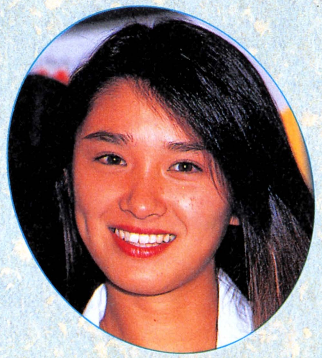
恒例！ AMショーで見つけたベッピン



⬆アレレ、もしかしてCX系深夜番組に出演なさっていたのでは？ 似てるなぁ。



⬆コナミのブースでコインを配ってらした彼女。落ち着いた雰囲気がナイスです。



⬆データイーストのブースでお会いしました。笑顔がスプレンディド!!



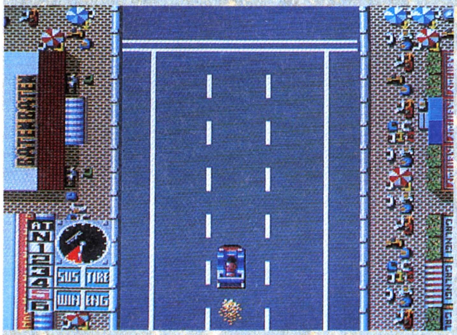
⬆ウーン、上目使いで見つめられると…。コナミの受付を勤めてらっしゃいました。

ひそひそ話のあやしげな動物さんたち



9月某日、札幌はすすきの、とあるチャンコ料理店に集まったゴリラ、ウサギ、サル、ネコ、そしてクマ。いちおう断っておくが、彼らは本物ではない。これはハドソン社員のホンネを聞き出そうと本誌が企画した「仮面座談会」に出席中の"ハドソン命知らず5人衆"の面々である。はたしてどんな話題が飛び出すか？ ☞別冊ふろく

にゅうす&とぴっくす
電光石火
MARUKATSU



『F1サーカス』大ワザ続々発見!!

ヘンな形の車が走る！ 絶対にポールポジションをとれる！ チームセレクトができる！『F1サーカス』にどギモを抜く裏技が続々と発見されたぞ!! ☞88

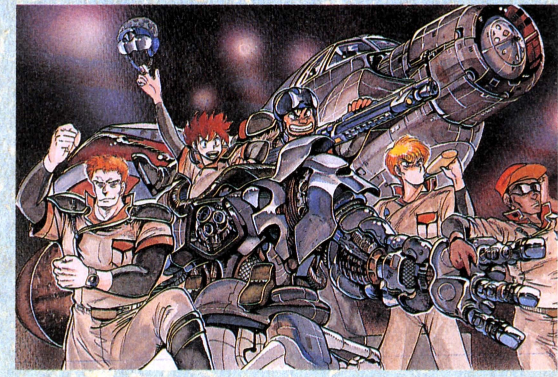
システムソフトPC参入!?

移植されるか？



PCに

『大戦略』シリーズや『天下統一』で知られるパソコンの有力ソフトメーカー、システムソフトが、PCエンジンに参入するらしい、という某有力筋からの情報を本誌編集部はキャッチした。さてその真偽は？ システムソフト側の回答やいかに？ ☞20



あのヒューマンとタッグを組んだ強力コミック&読者参加ゲーム連載開始!!

はるか未来、どこか遠くの宇宙で…。企業連合軍と植民惑星連合軍の2大軍勢が、ガイナ星域を戦場として、激しい宇宙艦隊戦を繰り広げている。キミは添付のハガキで、この戦いに参加するのだ。どちらの軍に味方するかはキミの自由。はたして勝利はどちらに…？ まずコミックをよく読んでから、宣戦だ!! ☞53

ガイナウォーズ

さん♥



⬆カプコンブースの受付の仕事中、わずかなスキをみて撮らせていただきました。



⬅AMショー唯一のバニーちゃん。お子さまには目の毒、ですな。

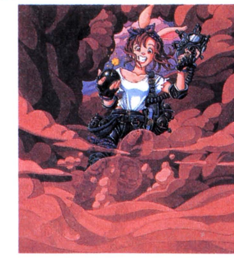
月刊 マルカツ 勝PCエンジン

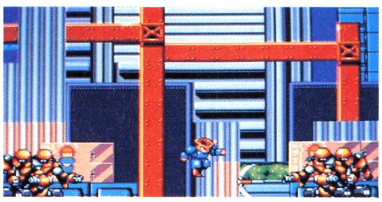
DEC. CONTENTS

12月号目次

1990 ⑫ Vol.12 発行／角川書店

表紙イラスト／佐々木晃〔TONG KING SHOW〕
表紙アートディレクション／グァバモリオカ
表紙ロゴデザイン／高木和雄〔AR＋DA〕

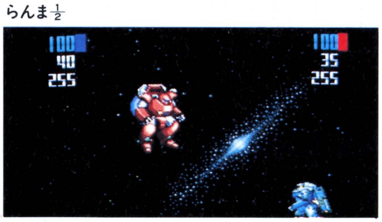




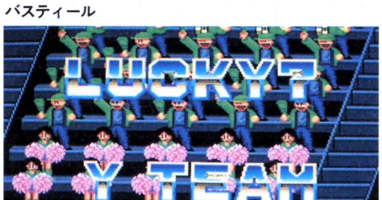
改造町人シュビビンマン2



らんま1/2



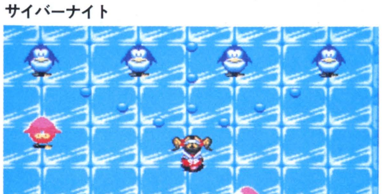
バスティール



ナグザットスタジアム



サイバーナイト



メルヘンメイズ

WONDERS FROM HUDSON

まるごと1冊ぜ〜んぶ
ハドソン!!

超特大スクープ
あのロードス島戦記がCD-ROMに!

《新作特集》●桃太郎伝説Ⅱ ●ボンバーマン ●イースⅢ ●ポピュラス／他

《GAME INDEX》
アイウエオ順

☆掲載ソフトのうち、
とくに表記のないものは税別です。



PC Engine
TOY SHOP BOYS
オモチャが反乱を企てた!
オモチャを使って世界征服を
企てる玩魔天王の野望を
打ち砕くために
3人の少年が選ばれた。
オモチャの支配する異次元ワールドで展開する爽快な
シューティングゲームの登場だ。
●エアガン、ブーメラン、剣とそれぞれの
武器を持つ3人のフォーメーションプレイ。
●初心者から熟練者までを満足させるゲームレベル選択を採用。
●楽しくて不気味な敵キャラ。
奇想天外快感シューティングゲーム
「トイ・ショップ・ボーイズ」
© 1990 VICTOR MUSICAL INDUSTRIES, INC.
HuCARD
12月14日
発売予定
希望小売価格
¥6,200
(税別)
まるごと遊び心。
話題のCD-ROMゲームマガジン
パワーアップして第3号年末発売!
「ウルトラボックス3号」
希望小売価格
¥4,800
CD−ROMならではの新しいおもしろさと大評判で2号が売り切れ店続出の「ウルトラボックス」さらにパワーアップした第3号は、好評の大作アニメ「クスト」のエピソード2、一般公募で選ばれたUBガールズが登場する「クラブUB」、さらにPCエンジンソフトのヒロイン達を一堂に集めた迫力企画などなど特集大満載　年末発売予定に向けて制作快調!
ROM ROM
「プリンス・オブ・PCエンジン」だ
私たちUBガールズもお相手します♥
© 1990 VICTOR MUSICAL INDUSTRIES, INC. © 1990 FUN PROJECT
発売元:ビクター音楽産業株式会社 〒151 東京都渋谷区千駄ケ谷2-8-16 (03)423-7901㈹


君が乱馬だ!!
PC Engine
PCエンジン CD-ROMシステム
ROM ROM
HE system
今まで漫画やアニメで観るだけだった「らんま½」の世界が君のもとへ! 迫力のバトルアクション! おたくも黙ってうなずくビジュアルシーン! ゲームキャラは自由自在の操作性、君の思うまま、まるで自分の分身のようだ! パッドをもった瞬間から君が乱馬だ!!
RANMA NIBUNNOICHI
らんま½
©高橋留美子 小学館・キティ・フジテレビ
12月発売予定
価格6,800円(税別)
TVアニメ絶賛放映中!
「らんま½熱闘編」
フジTV系 毎週金曜日午後5:30
メサイヤ
MASIYA
NCS 日本コンピュータシステム株式会社
〒106 東京都港区西麻布4-16-13 第28森ビル TEL.03-486-6311～5
お問い合わせはソフトウェア プロダクト部(直通)03-486-6588 (受付時間)9時～18時

RENO
Renovation Game

11月2日発売予定

1人でやっても有頂天。5人でやれば、極楽じゃ〜!!



スタッフ募集!!

ゲーム企画、デザイナー、プログラマー、宣伝企画

※経験者優遇
※詳細は、担当/福島まで

こいつはただのレーシングゲームじゃない!!
ユニークなチビキャラたちが画面狭しと走る/転ぶ/クラッシュする/
なんと100パターン以上のアニメーションで表現される
コミカルな動きに、思わずキミも吹き出しちゃうぞ。
この楽しさを独り占めするのは罪ってェもんだ。
さあ、友達もみ〜んな巻きこんでデコボコレースの始まりでいっ/

定価6,780(税別)

デコボコ伝説 走るワガマンマー



発売中

雀偵物語

麻雀ゲームに新鮮旋風。

話題沸騰。ゲーマーを魅了する26種類の秘技が楽しさを倍加させる。

果たして、美人令嬢の運命は…? 聖白河学園・理事長の娘、本条　優が何者かによってつれ去られた。いったい誰が、何の目的で…?平和な学園都市に起った不吉な事件。優の妹、本条　舞は、一人の探偵に事件を内密に調査し、姉を救出することを依頼した。残された手がかりは、可愛い女子高生が写った一枚の写真/ほのかな期待を抱きつつ男子禁制の聖白河学園に潜入した探偵。背後に潜む巨大な影。なんと事件には学園都市全体を巻き込んだ陰謀が隠されていた。事件を解決するため探偵に残された手段は、麻雀に勝ち抜くという試練。あらゆるテクニックを駆使して戦え。すべては雀師探偵の腕にかかっている。

定価6,780円(税別)

お詫び:「雀偵物語」取り扱いマニュアル13頁で"本口鈴音"と"羽沢美憂"の写真が逆になっております。
ご迷惑をおかけしましたことを謹しんでお詫び申し上げます。

株式会社日本テレネット
〒162 東京都新宿区東五軒町1番9号 片岡ビル TEL. 03-268-1159

LASER SOFT

●クオリティ宣言●

GREAT●アクションの金字塔へ●HIT

絶・賛・発・売・中!!

復刻版「ヴァリスII」も同時発売中!!



「ヴァリスIII」遂にビデオに!!
12月5日発売。

最新作「ヴァリスIII」が待望のビデオになった。完全版ストーリー収録。豪華声優陣による迫真のボイス、感動的なビジュアルシーンをあますところなく盛り込んでアクションの攻略ポイントをつかむ。これはゲームか!アニメか!全く新しい衝撃を呼び起こす「超感覚攻略ビデオ」の登場!!

ビデオカセットVC(60分)
NO.TOVS-1079
希望小売価格 ¥3,500(税込)
¥3,398(税別)

売り切れ店続出!!
10月26日より追加発売中。

「ヴァリスIII」発売に皆様のご好評を承りありがとうございます。なお、一部地域におきまして、即日完売、または商品の品切れとなり大変ご迷惑をおかけいたしております。随時追加生産いたしておりますのでよろしくお願いいたします。

ヴァリスIII

あの「ヴァリスII」を完全に超えるパワーでばく進する「ヴァリスIII」。
マルチキャラクター制導入による多彩な攻撃がアクションに厚みを加える。
レーザーブランドのクオリティを実感させるド迫力のビジュアルとサウンド。
会話によるストーリー展開、前作の2倍以上のステージで感動もののアクションが待っている。
文句なくおもしろいCD-ROM²アクションゲーム。

制作 レーザーソフト
発売元 株式会社日本テレネット
〒162 東京都新宿区東五軒町1番9号 片岡ビル TEL.03-268-1159

●クオリティ宣言●

LASER SOFT





過激なまでにリアルタッチ

シューティングのおもしろさ極まる.!!

自機アヴェンジャーに搭載された画期的な[機首転回&固定システム]
最高9種搭載27の組合せで選ぶ[武装交換システム]
さらに戦略戦術的要素を盛り込んだ[ミッションセレクト]
攻撃も戦略もパワーが違う、自由度が違う。
次代を先取りするレーザーブランドが斬新なゲームシステムと
抜群のゲームバランスで送る近未来型シューティング。

Avenger

制作 レーザーソフト
発売元 株式会社日本テレネット
〒162 東京都新宿区東五軒町1番9号 片岡ビル TEL.03-268-1159

ファン待望の完全新作

オリジナル・ビデオ・アニメ
KADOKAWA OVA シリーズ!!



第1巻 10/25発売
「皇子よ!今こそ旅立て」
(以下毎月発売予定)

黄金の天翔船で旅立った宇宙皇子、
各務を見舞う神々の試練!
華麗なる冒険ファンタジーの世界が、
今 始まる!!

天上編 宇宙皇子(うつのみこ) 全6巻

原作■藤川桂介(カドカワノベルズ・角川文庫)
総監督■今沢哲男
キャラクター原案■いのまたむつみ

全巻一括払いサービス価格27,000円(税込)
価格4,800円(税込)　(特価期限11月末まで)
VHS カラー/30分/ステレオHi-Fi
主題歌「未来への神話」「蒼い瞳の中に」
歌:浜田良美(コロムビアレコード)
声の出演●
宇宙皇子古谷 徹/各務山田栄子/苦須里田中秀幸
なよ竹冨永みーな/役小角柴田秀勝

全巻購入特典
「宇宙皇子」妖夢編
オリジナルCDブック
をプレゼント!

SALES ONLY
※このビデオはレンタル店では使用できません。

12月中旬 発売!!
価格各5,800円
(税込)

廉価版
KADOKAWA OVA
宇宙皇子(うつのみこ)(地上編)

原作■藤川桂介/監督■吉田憲二
キャラクターデザイン■いのまたむつみ
VHS カラー/83分/ステレオHi-Fi
神の子よ、苦しむ人々を
救うため立ち上がれ!

ファイブスター物語(ストーリーズ)

原作■永野 護/監督■やまざきかずお
キャラクターデザイン■結城信輝
VHS カラー/65分/ステレオHi-Fi
響け、愛の鼓動。
目覚めよ、黄金騎士(ナイト・オブ・ゴールド)!

申込受付中!
下記の申し込み書に必要事項をご記入の上、お申し込みください。案内書と、振込用紙をお送りいたしますので、指定の口座への入金をお願いします。入金を確認しだい商品〈ビデオ〉をお送りします。

●お問い合わせ・お申し込み先
角川書店 通信販売課 03(817)8535
〒113 東京都文京区本郷6-17-9(本郷綱ビル)

キ…リ…ト…リ…線

申し込み書(PCエンジン10)	角川書店
ビデオ版 天上編 宇宙皇子 全6巻 全巻一括払い申込　セット　各巻払い申込　セット　1巻のみ　本	ビデオ版 宇宙皇子(地上編)　本 ビデオ版 ファイブスター物語　本
ご住所 〒	
お名前　年齢	☎



Master of Monsters
ファンタジー・ウォーゲーム〈マスターオブモンスターズ〉
©1988 SYSTEMSOFT CORP.
魔王ガイアによって選ばれた4人の魔法使いが、次なる魔王の座を争い、剣と魔法の世界で壮絶な戦いを繰り広げるファンタジー・ウォー・ゲーム！
闇にうごめく秘めたる力。
★PCエンジン初のキャンペーンマップ搭載！
★迫力！RPGタイプのアニメーション戦闘画面！
★モンスターはドラゴン、コロサスなど全70余種類！
★魔法はマスターが操る大魔法10余種類、他モンスターの個性に合わせた多彩な攻撃方法！
PCエンジン CD-ROMシステム
ROM ROM
12月発売予定
¥6,500(税別)
●臨場感あふれるサウンド&グラフィック。
●マップは大容量を活かしたシリーズ中最高のマップ数。
●キャンペーンモードでは、レベルアップさせたモンスターを引き継いでプレイ可能。
★元気にスタッフ募集中★
●ゲームデザイナー ●プログラマー(アセンブラが使える人) ●音楽スタッフ
最新ソフト情報が聞けるインフォメーションダイヤル 0593-53-3611
マイクロキャビン
株式会社マイクロキャビン
〒510 三重県四日市市安島2-9-12 TEL.0593(51)6482



好評発売中

PC Engine

サイバーナイト

ワープミスにより未知の恒星系に漂着したプラネット級宇宙戦艦『ソードフィッシュ』。到着した先は10種類の異星人が住む『偉大なるメンターナと10人の兄弟たち』連邦の辺境「ファーワールド」だった。しかし、その世界では「バーサーカー」と呼ばれる機械生命体による侵略が進行しつつあった。『ソードフィッシュ』クルーたちの地球帰還への苦難と冒険の旅が始まる。

定価6800円(税別)／HuCARD対応

TONKIN HOUSE：東京都文京区本駒込6-14-9 〒113

KADOKAWA OVA オリジナル・ビデオ・アニメ

第4巻 10/31発売 「灰色の魔女」
(以下毎月発売予定)

空前の大反響！日本初の"ロールプレイング・ムービー"登場!!

ロードス島戦記 全13巻



原作・安田 均／水野 良(角川スニーカー文庫)
各巻4,800円(税込)／VHS カラー／30分
総監督・永丘昭典
キャラクター原案・出渕 裕
キャラクター・デザイン・結城信輝
メインテーマ「風のファンタジア」
歌：sherry(ビクターレコード)

絶賛発売中!!
第1巻「伝説への序章(プロローグ)」
第2巻「炎の出発(たびだち)」
第3巻「黒衣の騎士」

SALES ONLY
※このビデオはレンタル店では使用できません。

声の出演●
パーン 草尾 毅
ディードリット 冬馬由美
ギム 坂口芳貞
エト 山口勝平
スレイン 田中秀幸
ウッド・チャック 若本規夫
カーラ 榊原良子
カシュー 池田秀一

申込受付中！

下記の申し込み書に必要事項をご記入の上、お申し込みください。案内書と、振込用紙をお送りいたしますので、指定の口座への入金をお願いします。入金を確認しだい商品〈ビデオ〉をお送りします。

●お問い合わせ・お申し込み先
角川書店 通信販売課 03(817)8535
〒113 東京都文京区本郷6-17-9(本郷綱ビル)

キ…リ…ト…リ…線

申し込み書 (PCエンジン10) 角川書店

ビデオ版ロードス島戦記 全13巻

全巻一括払い申込 セット　全巻各巻払い申込 セット

1巻のみ 本　2巻のみ 本　3巻のみ 本　4巻のみ 本

ご住所 〒

お名前　年齢　☎

…………この1冊ですべてがわかる…………

11月21日 本体発売記念

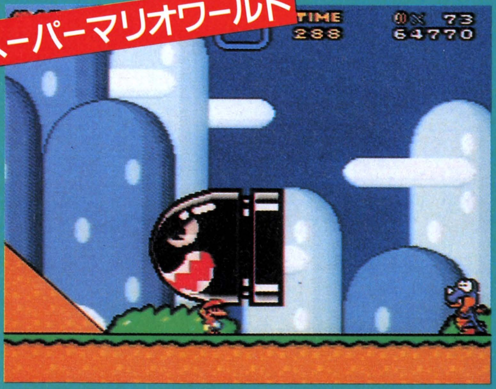
スーパーファミコン®

11月22日発売

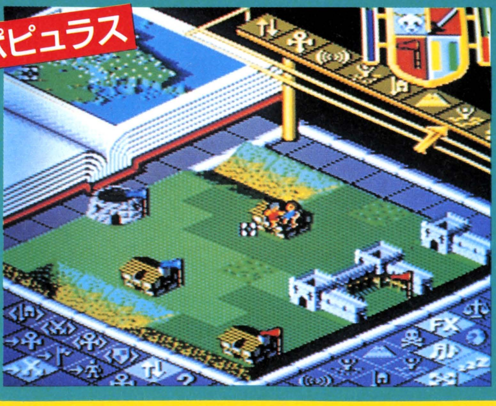
特大号

待ちに待ったスーパーファミコン遂に登場。これを記念して(勝)が贈る総力挙げての大特集号だ！ キミの知りたい情報がギッシリつまってるゾ!!

スーパーマリオワールド



ポピュラス



おもな掲載予定ソフト

●スーパーマリオワールド ●グラディウスⅢ ●ドラッケン
●F-ZERO ●ファイナルファイト ●ＳＤグレイトバトル
●ポピュラス ●パイロットウイングス ●アクトレイザー
●ガデュリン ●ボンバザル ほか

レギュラー企画も充実

ダブルムーン伝説Ⅱ
〈読者参加RPG第2部スタート〉

●2大RPGコミック好評連載中
魍魎戦記・摩陀羅弐
FFⅢ〜悠久の風伝説

ファミリー コンピュータ ゲームマガジン
マルカツ
勝ファミコン

SFC特大号は、11月22日発売の第20号です!!

角川書店



コンプコレクションスペシャル
FAR EAST OF EDEN
天外魔境
この1冊でキミは
「天外魔境」のすべてを知る!!
OVA版「天外魔境」を中心に
PCエンジン版「天外魔境Ⅱ」の
極秘情報も収録するぞ!!
フィルムストーリー、設定資料はもちろん、企画の進行過程、PCエンジン版「天外魔境Ⅱ」情報などなど、「天外魔境」の世界の魅力とその秘密を満載！
ファン待望の1冊だ！
好・評・発・売・中!!
●A4変型
●1,400円
(税込)
角川書店

ウワサの真相
極秘キャッチ!!

ついにPCエンジン(CDROM^2)に参戦か!?

SLGの大御所

SystemSoft

システム

システムソフトといえば、パソコンユーザーなら知らない人はいない、数々の大人気ゲームを発売しているメーカーだ。そのシステムソフトが「来年PCエンジン版のゲームを発売するのでは？」という情報が本誌独自の情報網から飛び出してきた。すでに開発は佳境に入っているというのだ。それが事実なら、PCエンジンユーザーには願ってもない朗報。だが、システムソフトに問い合わせたところ、広報課課長の木下氏の返事は「現時点ではなんともお答えできません」。PCエンジン参入が事実かどうかは判明しなかったが、怪しいのは確かである。次号以降に新情報が入り次第、続報をお知らせしよう。



⬆システムソフトの広報の方がた。いちばん左にいらっしゃるのが広報課課長の木下氏だ。

システムソフトとは!?

「システムソフト？　知らないな。そんなに大騒ぎするようなメーカーなの？」と思っている人に、システムソフトというメーカーについて簡単に説明しよう。

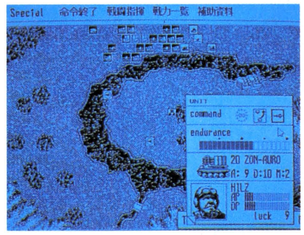
システムソフトというのは、斬新だがよく練られたシステムと卓越した技術力で定評のある、パソコンのソフトメーカー。福岡に本拠を持ち、コンスタントに大ヒット作を発表し続けている。

看板ソフトの『大戦略』シリーズをはじめ、戦国ものの『天下統一』、ファンタジーの『マスター オブ モンスターズ』などの傑作SLGの数々、RPGでは『ティル・ナ・ノーグ』や『ブルトンレイ』、空戦シミュレーターの『遊撃王II』などなど、あらゆるジャンルのゲームを発表している。そのすべてが、オリジナリティあふれるシステムと、膨大なデータを駆使したゲームに仕上がっている。システムソフトのゲームに外れはないといっても、過言ではないのだ。

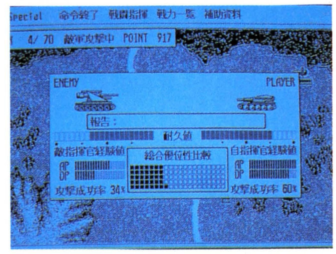
PCエンジンでは、マイクロキャビンから『スーパー大戦略』、ハドソンから麻雀牌を使ったパズルゲーム『上海』が発売されている。だが、これは各発売元が独自に移植したものであり、システムソフトは制作にタッチしていない。その意味では、近い将来発表されるであろう作品が、システムソフトをPCエンジンユーザーが知る初めての機会となるのだ。

移植候補 Part1 ロード オブ ウォーズ

'88に発表されたキャンペーン形式のバトルSLG。ハドソンから発売されているPCエンジンソフト『ネクタリス』や任天堂のファミコンソフト『ファイアーエムブレム』などは、この『ロード オブ ウォーズ』からかなりの影響を受けているように見受けられる。アイコンとマウスによる斬新な操作感覚、第2次世界大戦の雰囲気の戦場、セピア調のしぶいグラフィックなどを特徴とする、気軽に遊べるSLGである。



⬅セピア調のグラフィックがなかなかいい味出している。



⬆アイコン操作で指示を出せば、移動・戦闘は各ユニットが自動で行うのだ。

ソフト

移植してほしい傑作の数々

移植候補の2作以外にも、システムソフトは数々の傑作ゲームを発表している。でも、すべて紹介するのはとてもじゃないけど不可能だ。そこで、編集部が独断と偏見で選んだ代表作を、あと4作だけ紹介しよう。PCエンジンに参入するなら、ぜひ移植してほしいものばかりなんだけどね。

大戦略シリーズ



架空の戦場を舞台にしたウォーSLG。マップや兵器の多さと、汎用性のある思考ルーチンを持つ。'85に第1作が発表された。現在第3作目が好評発売中。

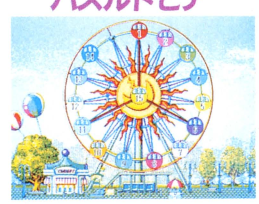
ティル・ナ・ノーグ



ファンタジーRPG。シナリオ自動作成機能によって、プレイヤーそれぞれが、違うシナリオでプレイできる。

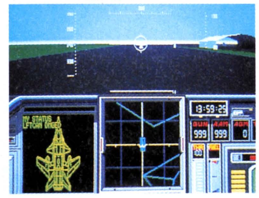
オートバトルを普及させたソフトでもある。

パズルトピア



世界でも指折りのパズラー芦ヶ原伸之氏が、古今東西のパズルより厳選した20作を収録。コンピュータでしかプレイできないユニークなパズルがたっぷり。

遊撃王 II



戦闘機のシミュレーター。アナログジョイスティックに対応し、絶妙の操作感覚とスピーディーなアニメーションでリアリティある戦闘が楽しめる。

*画面はすべてパソコン版です

移植候補 Part2 天下統一

'89に発表されたシステムソフト初の戦国SLG。アイコンによる抜群の操作感や、データの多さに負けないシステム設計などを特徴とする。コマンド選択式の合戦や、1ターンを細かくフェイズ分けすることで、待たされる・時間がかかるという、パソコンSLGの欠点が目につかないように配慮されている。

リアリティを重視するあまり歴史ファンにしか遊べないSLGが多い中で、システムと操作性に重点を置いた親切な設計で、SLGファンはもとより、ふだんSLGをプレイしないユーザーにもかなりの好評を得ている。

とっつきやすく、ハマるとなかなか抜け出せない。いかにもシステムソフトらしいゲームなのだ。





⬆ターンは内政、移動、戦闘などの細かなフェイズに分かれている。アイコンなので操作性は優れている。

➡各地域ごとにマップが用意されている。このマップの中にいる武将を動かして、国盗りを進めるのだ。



緊急特報!!

アイレムのアーケードヒット作がPCエンジンに移植決定!!

DRAGON BREED™
ドラゴンブリード

アイレム／発売日未定／価格未定　STG

昨年の夏にショーで発表され、その多彩な攻撃パターンやドラゴンのカッコよさで一躍人気作となった『ドラゴンブリード』がPCに移植決定だ！　注目のゲーム内容をアーケード版で紹介するぞ!!

“若き王”カイアスと“光の巨龍”バハムートの戦いが始まる!!

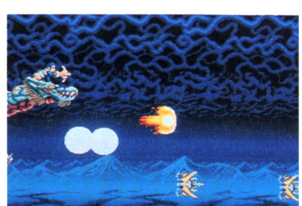


アガメン帝国の前王が逝去した後、カイアスはわずか15歳にして王位を継承することになった。しかし、それを不服とするものが闇の王ザンバの封印を解き、その力をもって支配者たらんと暗躍を開始する。やがて国土には瘴気が満ち始め、すえた大地が徐々に広がっていった。若き王カイアスは、その元凶を討つべく光の巨龍バハムートとともに怪物のひしめく敵地へと飛び立ってゆくのだった。

と、こんなストーリーで始まる『ドラゴンブリード』は、爽快な射撃感覚とド派手なドラゴンのアクションが楽しいSTG。特に巨龍バハムートの4種の攻撃パターンは、最高に面白いんだ。

PC版の完成はまだまだ先なんだけど、移植技術の高さには定評のあるアイレムの作品だけに、バッチリ期待できるゲームだぞ!!

ブレス攻撃



➡ショットボタンを押しっぱなしにすると強力なブレス攻撃ができるんだ。



⬅最高にパワーをためると、ブレスがドラゴンの形になって発射される。

パワーアップ



⬅ミニドラゴンといった感じの“ティビィー”を撃つと、パワーアップアイテムのオーブを落としていってくれるぞ。



➡同じ色のオーブを取ると攻撃力が増して、最高3段階まで成長することができる。

　※画面はすべてアーケード版のものです

レッドドラゴン



⬅バハムートの口から、強力な火炎を放射する。オーブを取ってパワーアップすると、炎の届く距離が延びてゆく。タイプとしては、猪突猛進の徹底攻撃型といえる。

ブロンズドラゴン



➡バハムートの腹部から下方に向かって稲妻を放射する。さらに、素早くキーを上に入れると、バハムートがエビぞる形に体を巻き破壊力抜群のサンダー攻撃をすることができる。

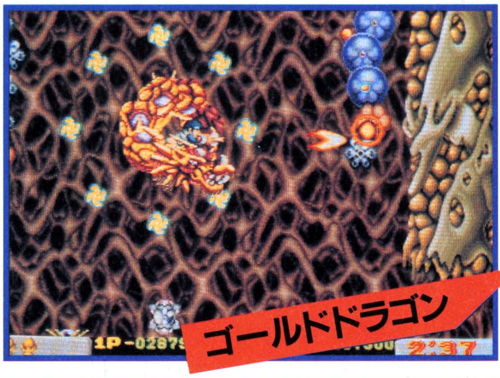
4つの力を操るDRAGONを駆使せよ!!

シルバードラゴン



⬅小さなバハムートの形をした、追尾ミサイルを発射する。オーブを取ってパワーアップすると、発射するミサイルの数が倍増する。他のタイプに比べると多少攻撃力が落ちる。

ゴールドドラゴン



➡全身から金色のウロコを全方位に発射する。さらに素早くキーを下に入れると、カイアスを守る形にバハムートが体を巻く。4タイプのうちもっともプレイしやすいのがこれ。

デカキャラ続出の戦闘シーン!!

この『ドラゴンブリード』に用意されているステージは全部で6面。各ステージのラストにはボスキャラが待機していて、カイアスとバハムートの行く手をはばむぞ。

さらにステージ1やステージ3などでは、ド迫力の巨大なモンスターが続々と登場してくるのだ。

はたして、このステージがどんなかたちでPCに登場するのか今から楽しみだね。

STAGE 1



⬅巨大な飛行モンスターが出現。砲台を破壊せよ。



➡1面ボス双命の将アウン。2段攻撃をしてくる。

STAGE 2





⬇➡おどろおどろしい雰囲気の2面。ボスキャラは邪眼の将イーブルキメラ。凶悪にグロテスクなデザインの奴なのだ。

STAGE 3



⬅巨大な暴れ竜が次々に出てくる空中ステージの3面。このあたりからボスキャラがかなり手ごわくなってくるぞ。

STAGE 4



⬅奇怪なモンスター群と、狭いステージにてこずりそうな4面。壁に張り付く植物(?)などもいきなり攻撃してくるぞ。

COME! COME!!



PRESENT

はろ〜！ えぶりばでぃ!! 先月のコーナー新装にひきつづき、今月からはソフトの数を増やしていこーかなーと思っとります。さんきゅう。



SOFT

アフターバーナーII
NECアベニュー／発売中／¥7,200

3名



⬆アーケードの超人気者をサクッと移植。ぐりんぐりん動く自機が快感。

暗黒伝説
ビクター音産／発売中／¥6,200

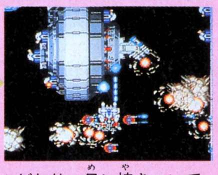
5名



⬆シュワルツェネッガー顔負けのキャラが活躍するファンタジーACT。

イメージファイト
アイレム／発売中／¥7,000

3名



⬆タイトルどおり、目に焼きついて離れない精密グラフィックが魅力。

F1サーカス
ニチブツ／発売中／¥6,900

3名



⬆今までにないリアルさで、爆発的人気のF1ゲーム。ハマるぞ〜。

ダライアス・プラス
NECアベニュー／発売中／¥9,800

3名



⬆PCエンジン初の大容量6MHuをフルに生かした迫力のSTG。

はにい おんざ ろおど
フェイス／発売中／¥6,400

3名



⬆あの〝はにい〟が横スクロールACTになって帰ってきた。いけいけ！

GOODS

『BURAI』バッジ
提供／リバーヒルソフト

20名



➡話題の大作RPG『BURAI』のバッジを胸につけ、ゲームの発売を待とう！

『バスティール』テレカ
提供／ヒューマン

5名



➡いよいよ発売の迫ったSLG『バスティール』のテレカを5名に。ちょっとアダルトな雰囲気がベリー良いっ！

応募方法

欲しいプレゼントを見つけたキミは、今月号のハガキに切手を貼り、希望するプレゼント名とアンケートの答えを記入して、㊕PCエンジン編集部へ送ろう。アンケートはゴマをすらずに、あくまでも正直に書いてね。今月のしめ切りは11月29日(当日消印有効)。ポストへ走れっ!!

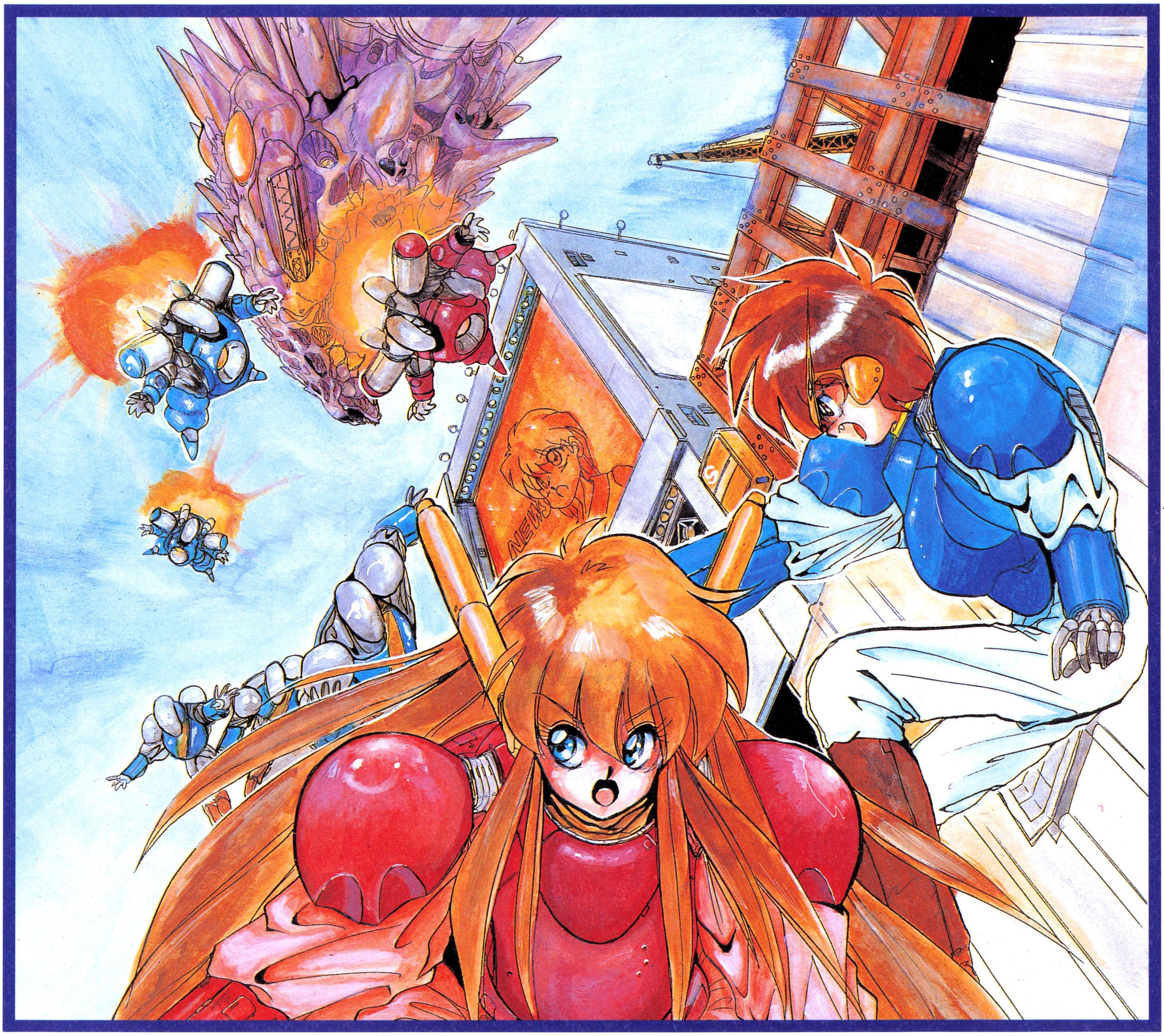
COME ON!

※10月号のソフト当選者の発表はP.74にあります。

イラスト／杉山真理

New Soft Times ニューソフトタイムス

おいしい新作、続々登場!! 強烈ソフトが目白押しだっ!!



マルカツPCエンジンではゲームのジャンルを略記しています

CD-ROM² Huカード(数字はメガ数) スーパーグラフィックス専用 バックアップ対応

RPG ロールプレイング STG シューティング ACT アクション AVG アドベンチャー SLG シミュレーション SPG スポーツ PZG パズル ETC その他

イラスト／うらべすう



イベントたっぷりのACTだよ！

改造町人 シュビビンマン2 ―新たなる敵―

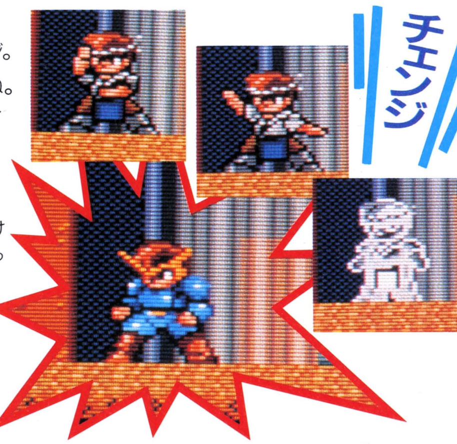
メサイヤ(NCS)／来春発売予定／価格未定 ACT 4M

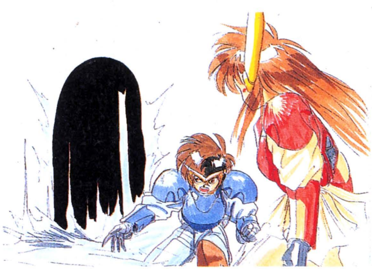
キャラクターはコミカルだけど、内容はバリバリのアクションゲーム『シュビビンマン』の続編が登場するぞ！ 今回はユーザーからのアイデアがたくさん盛り込まれているから、ただならぬソフトになりそうだぜ！

新たなる敵、ライオ帝国が地球侵略を開始!!

前回の『シュビビンマン』から、はや2年。ファンの強力な声援によって、ついに続編が発売になるぞ。今回は、本誌でもアイデアを募集したとあって、ユーザーのアイデアや意見がたくさん盛り込まれたゲームになっているんだ。

ゲームの中でとくに目を引くのが、2・5・7面に用意されているシューティングステージ。まさに一粒で二度オイシイゲームって感じだね。また面のつなぎめだけでなく、ゲーム中にもイベントがガンガン入っているぞ。





⬅太助とキャピ子の前に、謎の敵が立ちふさがる！



太助

元は魚屋で働いていたが、どういうわけか豪徳寺博士にむりやり改造されてしまった。今回は人間に戻ることができるか!?

キャピ子



大半の人はこのキャラを選ぶといわれているくらい人気がある。ごく普通の女子高生だったが、太助と同じくサイボーグに。

敵に応じて攻撃方法を使いわける！

前回の攻撃は、基本的に剣だったけど、今回はショットがメインなんだ。

通常の“ノーマルショット”のほかに、気合をためて撃つ“ハイパーショット”があるんだ。さらに2人で協力して撃つ“協力シュビビーム”というものもあって、より強力な攻撃ができるんだ。並び方により2種類あるぞ。

ノーマルショット



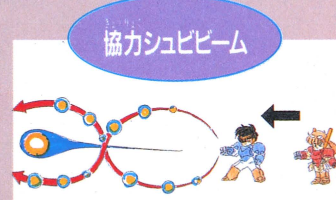
⬆通常発射される弾。連射ができるので、広範囲の敵に有効だ。

ハイパーショット



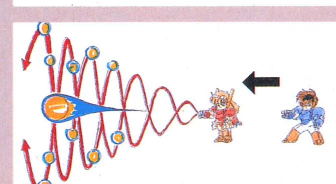
⬆気合をためることによって発射できる。ちょっと硬い敵は、こいつで一撃だぜ！

協力シュビビーム



太助＋キャピ子

太助を先頭にしてキャピ子がハイパーショットを撃てば、パワフルなビームを撃つことができるぞ。



キャピ子＋太助

キャピ子が先頭のときは、ちょっと弱めながら、広範囲に広がるビームが撃てる。うまく使いわけよう！

ステージ1—a 平和な町にライオ帝国の兵士が出現！



ステージ1の前半は、太助とキャピ子が町を走っているシーンから始まる。

博士に体を改造されてしまっていた2人は、いよいよ元の体に戻してもらえることになり、博士の研究所に向かっているところなのだ。ここら辺のストーリーは、『2』より新しく採用された〝会話ウィンドウ〟が開いて、説明してくれるぞ。

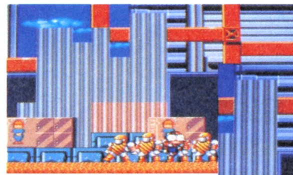
2人があるていどまで進むと、突然敵が出現！　普通の作業ロボットに化けていた〝工事人ロボ〟がそれだ。

じつはこの〝工事人ロボ〟は、㊔PCエンジンが行ったアイデア募集の採用作なのだ。それはそうと、町の中にこんなヤツらがいるなんて、なんとも怪しい。これはまた、ひと波乱ありそうだぞ……。

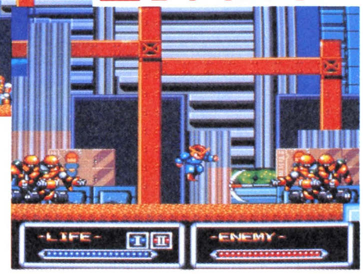


⬅豪徳寺博士からの連絡を受けて、研究所に向かう太助。

工事人ロボ！



⬆工事人に足を引っかけられてしまった。



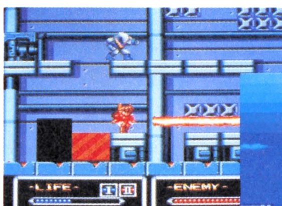
➡工事人ロボが突然襲ってきた。なにしやがんでい!!

ステージ1—b 変身！　敵巨大戦艦を撃破せよ！

町のジャンボTVで、敵の来襲を告げるニュースがあった後、今度こそ本当のステージ1が始まるぞ。このステージ1は3つのパートに分かれていて、1つめは町の中を戦いながら進むパート、2つめは火炎放射器が設置されているビルの中を上っていくパート、3つめはビルの上に上ってボスと決戦するパートだ。なかなか手ごわいぞ〜。



⬆なに〜！　ひょっとしたらまた戦うのかあー!?　そりゃないぜ!!



⬅火炎放射が引っ込まないと上に登れないぞ。



➡足元のビルはキャラが乗ると、崩れ出すんだ。落ちないように飛び移れ！

BOSS



巨大戦艦出現

⬆こいつは弾やザコキャラを吐き出してくる。ビルを渡りながらの攻撃はかなりキツイぜ！

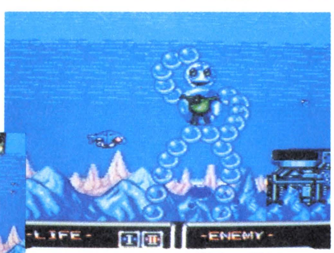
ステージ2 新兵器シュビマリンでウォーターバトル！



シュビマリン

⬇水中もなかなかキレイに描けているね。

『シュビビンマン2』の超目玉であるシューティングステージが、早くも登場だ。この面では〝シュビマリン〟という高速潜水艇で敵をビシバシ撃ち倒していけばいいぞ。ボスのユノへは動きがなかなか笑えるけど、動きはなかなか素早い。油断してると痛い目にあうぞ！



⬆このボスキャラは本誌の読者がデザインした〝ユノへ〟。



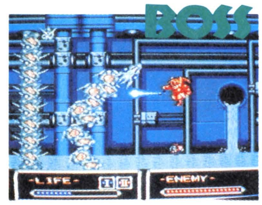
ステージ3 バイオモンスター製造工場に潜入だ！

この面はバイオモンスターの工場だけあって、敵が大じかけのものが多いぞ。バイオモンスターのボスは、すごい迫力！



⬅下水道(!?)での戦いだ！

BOSS



⬅こんなでかいヤツに、はたして勝てるのか！

WRITER'S NOTE

前作『シュビビンマン』より、かなり操作性が上がっているから、とっかかりがヒジョーにヨイ！　お笑いなんだかマジメなんだか判断のつかないストーリーもばっちり健在だしね。(プログラマブルYAS)



人気キャラのカンフーACT

RANMA NIBUNNOICHI

らんま½

メサイヤ(NCS)／12月発売予定／¥6,800　ACT　CD

前人気急上昇の『らんま½』がふたたび登場。今回は新しく付いたモードや、ビジュアルシーンたっぷりで、ステージ6までを紹介しちゃうぞ。見逃さないでくれよーん。

熱闘モードでボスとの戦いが楽しめるぞ！

コミックやTVアニメでおなじみの『らんま½』がビジュアルいっぱいのアクションゲームとして登場だよ。期待せずにはいられないのだ。

で、今回新しく紹介する機能に"熱闘モード"というのがあるんだ。これは自分で好きなキャラを選んで戦うことができるんだ。2Pで友だちとの対戦もできちゃうぞ。この機能は各ステージのボスと戦うことが可能なんだ。特にボスは強敵で、特徴のある攻撃をしてくるのだ。このモードで自分なりの攻略法を見つけよう。



←メニューで"熱闘モード"を選ぶと、どのキャラクターで戦うかを選択できる。

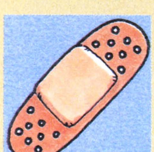


←乱馬対らんま。普通ではあり得ない対戦ができちゃうのが楽しい。

アイテムさえあれば激しい戦いもへっちゃら！

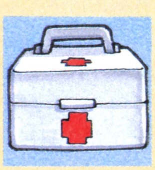
各アイテムは、ザコキャラをやっつけると出てくるんだ。敵の攻撃がけっこう厳しいから、アイテムをしっかり取って体力を回復させながら進んでいこう。

"パンダ"なんていう『らんま½』ならではのユニークなアイテムもあるよ。



バンソーコー

HP（ハート）を少し回復してくれるんだ。バンソーコーだから小さなケガにはお役に立ちまーす。



救急箱

これは、HPを全回復してくれるんだ。薬のいっぱいつまった救急箱は、大きなケガでも大丈夫なのだ。



中華まん

これを1つ取るごとに、最大HPが1つ増えるんだ。取り忘れると先のステージで地獄を見ることになってしまうぞ。



パンダ

これを使うとパンダを呼ぶことができるんだ。はじめて画面のなかを走ってくるパンダを見たときには、きっとビックリするはず。



このパンダを使うと乱馬を画面の外にさらっていって、男を女に、女を男に変身させてくれるんだ。さらに、走ってくるときには、敵キャラをけちらしてくれるぞ。



男が→



女に！



←ドドドーと走ってきて敵をはじき飛ばすっ！

乱馬&らんまの試練が始まった

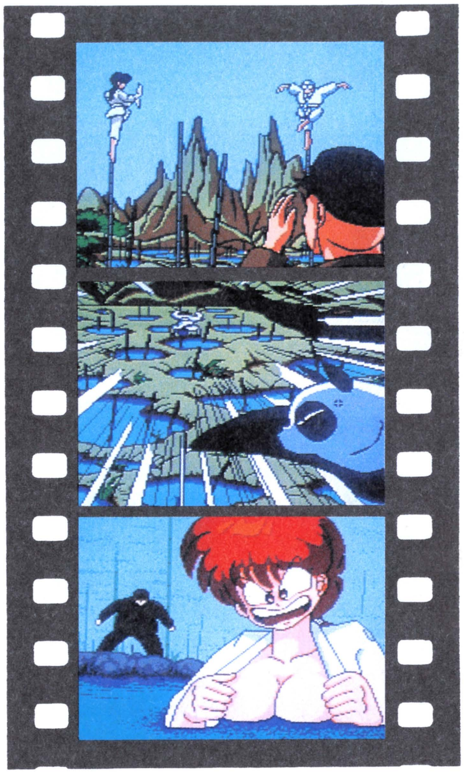
PART・1 らんまの秘密

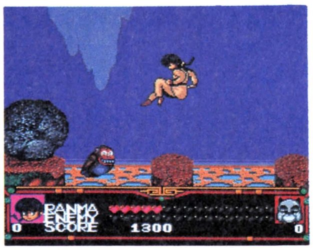
中国での荒修業

乱馬親子はより強くなるために、中国に渡って修業に励むというのがステージ1。敵キャラには、でかい熊や虎、ピョンピョン跳ねながら攻撃してくる猿などがいる。なかでも、大群で向かってくるハチはかなり手ごわいぞ。そしてステージの最後には、オヤジである玄馬との一騎討ちが待っているぞ。玄馬は拳法の達人で、飛び蹴りや、まわし蹴りで攻撃をしてくるんだ。

でも安心。乱馬は必殺技を使えるんだ。二段ジャンプをして、十字キーを下に入れつつIIボタンを押すと、強力な蹴りがさく裂するぞ。相手との距離をとって、タイミングよく出せば、ボスキャラも楽に倒すことができるよ。







➡大きな岩がゴロゴロ転がってきて、谷間をふさいでくれる。



➡オヤジはとっても身軽で、素早い蹴りが得意技なのだ。

PART・2 2年E組 九能帯刀



襲いくる運動部員をけちらせ！

ステージ2は、登校中のあかねに襲いかかってくる運動部員をやっつけながら進んでいくんだ。なんであかねが狙われるかというと、ここのボスであり、生徒会長でもある九能帯刀が、「天道あかねと交際したくば、天道あかねと戦って勝て！」といったのが原因なんだ。

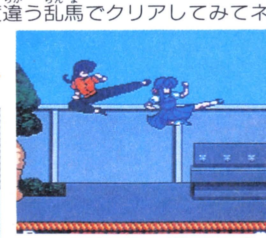
九能は剣道部の主将で、目にも止まらぬ素早い突きで攻撃してくるぞ。ジャンプで後ろに回って蹴るのが有効だよ。それから、男と女どちらの乱馬でいくかで、ボスを倒したあとのビジュアルが変わってくるから、1回クリアした人ももう一度違う乱馬でクリアしてみてネ。



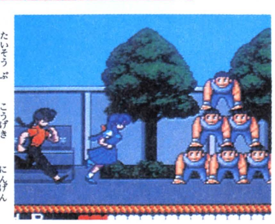




➡雷の当たった部分にさわるとダメージを受ける。



⬅あかねは、乱馬とワンテンポずれて攻撃してくれる強い味方なのだ。



➡体操部の攻撃は"人間ピラミッド"。他にもいろいろな運動部員が登場するぞ。

コミカルな敵キャラがぞくぞく登場！

PART・3 乱馬を追ってきた男





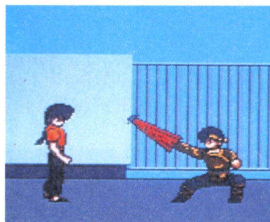


すごいパワーを持つ男

良牙は乱馬の元同級生で、乱馬にかなりの恨みがあるらしいのだ。すごい殺気で風林館高校にやってきた。

ここは途中のステージがなくて、いきなりボスとの対決に入るんだ。良牙はパワーがあって、豊富な攻撃パターンで襲ってくるぞ。傘を振り回したり、ジャンプして下突きをしてくるんだ。そしてある一定のダメージを受けると、ベルトでなぐってきたり、バンダナをブーメランのように飛ばして攻撃してくるぞ！　かなり手ごわいから、〝熱闘モード〟で攻略法を見つけてから戦うことを、オススメするよ。

最強のライバル良牙





⬆➡ここには水道があって蛇口を壊せば水が出るんだ。水にさわれば女乱馬になれるぞ。良牙は動きが速いから、身軽な女乱馬で戦おう。



PART・4 女傑族の掟

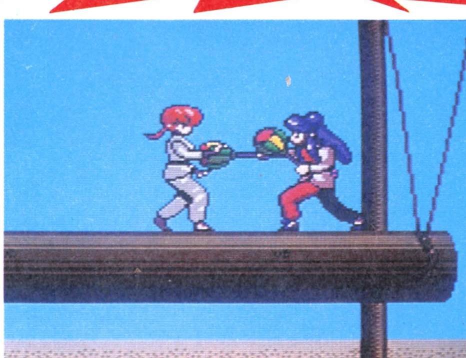


中国でのハプニング

乱馬親子が中国で修業をしているときに立ち寄った村でのハプニング。そこは〝女傑族〟という女だけが住む村なんだ。

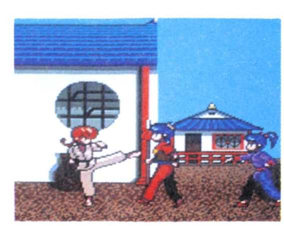
ステージはザコ敵を一定数やっつけると、２人のでっかい中ボスが現れて、壺をたくさん投げてくるぞ。この中ボスを倒すとシャンプーとの対決！　シャンプーは女傑族のなかで、ナンバーワンの拳法の達人なのだ。シャンプーに勝つと〝死の接吻〟を受けてしまう。これは女傑族の掟で、「女に負けたら、その相手を殺すまで追いかけなければならない」というおそろしい掟なのだ。

過激な中国娘、シャンプー





⬅⬇両手に持った武器で攻撃をしてくるシャンプー。とっても身軽で、パワーもあるんだ。丸太の下に落ちるとミスになってしまうから、はしに追い込まれないようにね。

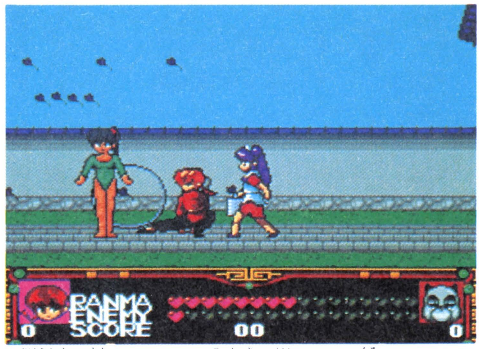


⬆ザコ敵にはヤリで突いてきたり、剣で切りかかってくるやつもいるぞ。特に爆弾を投げてくる敵は強力。

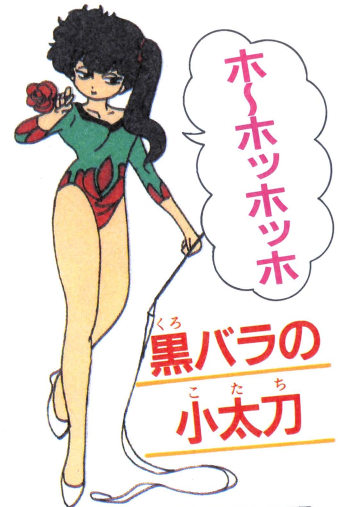
PART•5 格闘出前レース

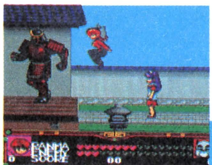
九能邸に出前一丁！

町内会で開かれる格闘出前レースに出場する乱馬。あかねとシャンプーも出場するよ。ステージは目的地の九能邸に到着したところから始まるんだ。女乱馬でレースをすると、シャンプーが攻撃をしてくるのだ。敵キャラのなかに"カラクリ人形"というのがいて、お茶を運んできて、コケてこぼしてしまう。そのこぼれたお茶をかぶると乱馬は男になって、シャンプーが攻撃をしなくなるよ。ここのボスは乱馬が男か女かで変わるんだ。男なら九能帯刀、女なら帯刀の妹の小太刀と戦うわけ。



⬆女乱馬で進んでくると、小太刀と戦うんだ。黒バラとわっかで攻撃してくるぞ。

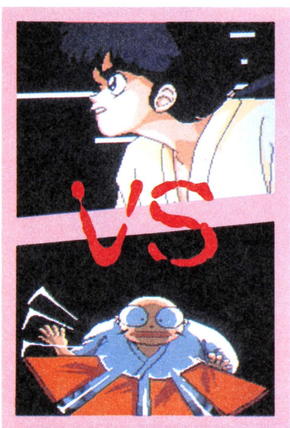



⬅置きもののはずのヨロイが突然動いて襲ってくるぞ！


➡これは九能が飼っているペットのワニ。放し飼いは危険！



PART•6 恐怖、看板男

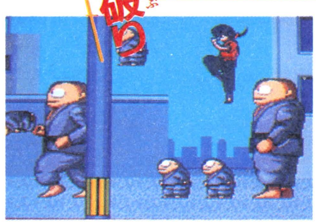


天道道場危うし！

あかねが学校から帰ってくると、天道道場の看板がないっ！　謎の道場破りが現れたのだ。あかねは看板を取り戻そうと、道場破りにいどむが、逆にやられてしまう。あかねがピンチとの知らせを聞いた乱馬は道場へ。ステージの途中に川があって、落ちると女乱馬になれるよ。ボスは乱馬の3倍もでっかくて看板を投げて攻撃してくるぞ。

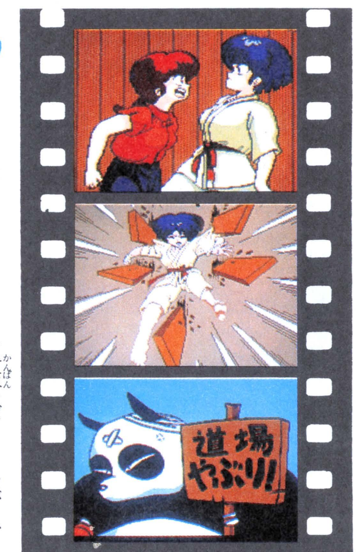
でっかい道場破り





⬆看板をばらまきながら、乱馬に迫ってくるぞ。

⬅ぞろぞろと集団で現れる敵。顔がまぬけだネ。

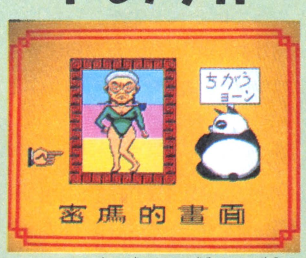


こんなヘンテコなパスワードあり!?

このゲームはパスワード形式になっているんだ。パスワードといっても、長い文字ではなくて顔、胴体、足を組み合わせるといった簡単なもの。おなじみのキャラをいろいろ組み替えて、アブノーマルな絵を作って楽しんでみるのもいいかもネ。

⬇ゲームオーバーのあとには、こんなパスワードが出てくるんだ。





⬆いろいろ組み合わせて遊ぶのも楽しいよ。レオタードを着たオヤジとかネ。

WRITER'S NOTE

CDロムということで、ビジュアルがいっぱい入っているんだ。しかも、キャラの声はTVアニメと同じキャストだから、ファンにはたまらないね。

僕のお気に入りのキャラは"九能帯刀"。あの変態的な性格には魅かれるものがあるのだ。ゲームのなかでもその性格がわかるぞ。他にもおなじみのキャラがいっぱい登場するからお楽しみにネ。（ユウ）

痛快、コミカルファンタジーACT

LEGEND OF HERO TONMA

レジェンド　オブ　ヒーロー　トンマ　TM

アイレム／3月発売予定／価格未定　ACT　4M



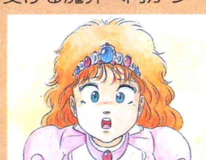
タイトルがユニークなこのゲームは、アーケードからの移植もの。かわいいキャラクターがいっぱい出てくるアクションゲームで、マニアからそうでない人まで、誰にでも楽しめちゃうぞ。

魔王ビッグサタンからお姫さまを救い出せ!!

プロローグ

トンマが丘の上で瞑想していると、助けを求める声を聞いた。お姫さまが魔王ビッグサタンにさらわれてしまったのだ。トンマは今までに修業した魔法を使い、お姫さまを助けに魔物の待ち受ける魔界へ向かう…。





アイレムから『レジェンド　オブ　ヒーロー　トンマ』がPCに移植されるぞ！　タイトルを聞いてなんかヘン、と思う人もいるんじゃない？　でも、これは主人公の名前なんだ。名前こそ〝トンマ〟だけど、正義感あふれる少年なんだぞぉ。それに、とっても勇敢!!

で、このゲームはFCでも発売されるんだけど、内容が変更されちゃってるんだよねぇ。でも、PC版ではアーケード版を忠実に再現しているのだ。『最後の忍道』を見てもわかるように、アイレムの移植はいいものばかり。ファンには、うれしいことだネ。

トンマがキミの家に行く日も近いぞ！



➡これがゲームの全体マップ。次へ進むステージを指で教えてくれるんだ。魔王の住む城までは、長くて険しい道のりなのだ。



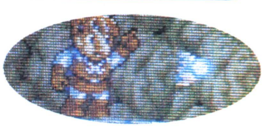
⬅敵キャラがとってもかわいいんだ。でも、攻撃は激しいぞ！

トンマの攻撃法は魔法&ふみつけだ

トンマは魔法の使い手で、指先から魔法の弾を撃つことができるんだ。あるアイテムを取ると弾のパワーが上がって、強力な攻撃ができるぞ。アイテムのなかには、爆弾や誘導弾もあるんだよ。

それから、トンマはジャンプをして敵をふんづけることができるんだ。１回ふみつけると敵の動きが止まり、何回かやるとやっつけられるのだ。しかし、なかには効かないヤツもいるから注意！

魔法の攻撃



⬆エイッと指先から出る魔法の弾。連射もできる。



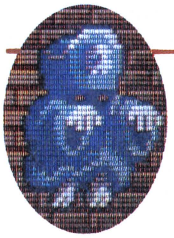
⬅バリアのアイテムを取ると、トンマの周りに青い玉が回るのだ。

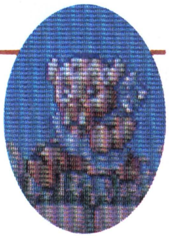
ふんづけ攻撃



お姫さまの待つ魔王の城へ、いそげトンマ!!

トンマの冒険は廃墟から始まるのだ



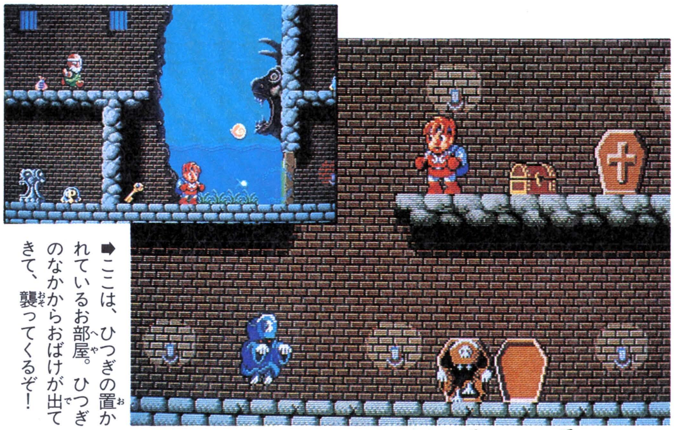


ステージ1は、右へ右へと廃墟と化した町を進んでいくんだ。途中おばけが出てくる部屋や、ボスの部屋へと続くブキミな洞窟があるぞ。敵キャラにはこん棒を持ったガイコツや、何もしないでただウロウロと歩き回るヘンなオジさんがいるのだ。洞窟のなかにはカメレオンがいるんだけど、こいつがまたヘンなんだ。カメレオンのくせに土のなかにいて、突然地上に出てきて舌をビローンとのばしてくるのだ。これは笑えるよ。そしてこの洞窟を進んでいくと、広いボスの部屋があって、でっかいガイコツがトンマを待ち受けている！　はじめのボスだけあって、それほど強くはないんだけどね。ステージの途中にあるアイテムをしっかり取って、魔法をパワーアップさせておけば楽勝、楽勝。このボスを倒せば次のステージへ行けるのだ。

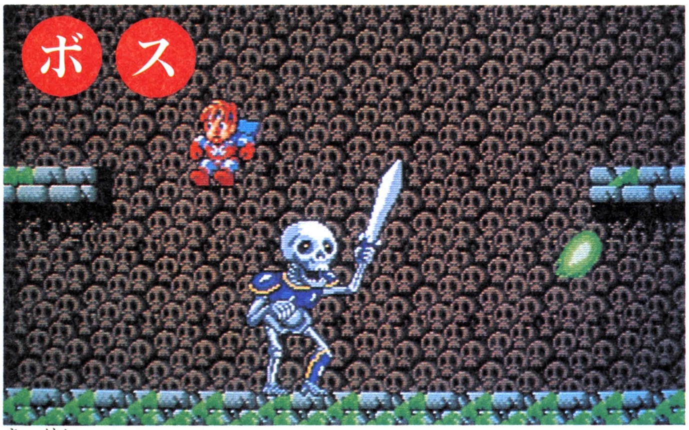
ステージ2は、大きなガケが舞台なんだ。ここにもユニークなキャラクターや仕掛けがあるぞ。ここの紹介は次の機会にやるから楽しみにネ。

⬇鍵を取ることによって、扉を開くことができるんだ。早く取って次の部屋へレッツゴー！

⬇こいつがステージ1のボスのガイコツ。剣から弾を撃ってくるんだ。後ろに回り込め！



➡ここは、ひつぎの置かれているお部屋。ひつぎのなかからおばけが出てきて、襲ってくるぞ！

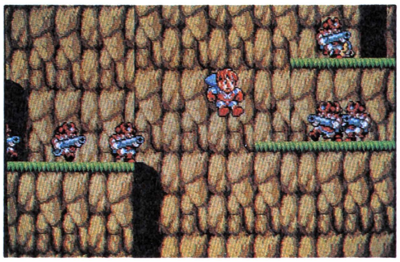


トンマの行く手には危険がいっぱい!!

このゲームは、ステージによって進む方向が違っているんだ。ステージ1、3では右へ右へと進んでいくんだけど、先のステージではガケや城塞を上へ上へと登っていくところもあるのだ。こういうステージでは上に敵キャラがいるから、むやみにジャンプをするとやられてしまうので注意しよう。この他にも、画面全体が迷路状になっているステージもあるよ。思わぬところにアイテムがあったりするから、あっちこっち行ってみるのもいいかもね。

魔王の城までは長いけど、がんばって突き進もう！



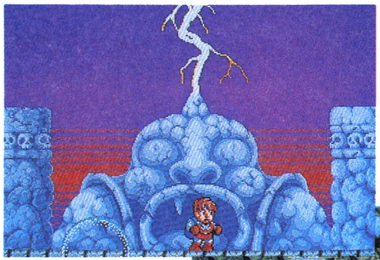


⬅ガケの上から大砲を撃ってくる赤い服の兵隊さん。消防士にも見える。



⬆木の上にも敵がいて、トンマを攻撃してくるぞ！





⬅ゴゴゴーッと雷が石像の頭の上におちた。この後にボスが出てくるんだ。ハデな登場だこと。





➡箱からコウモリが出てきて、向かってくる。

WRITER'S NOTE

僕は、このゲームをアーケードでやったことがなかったんだ。そして、今回PCエンジンで出るということでプレイしたんだけど、これがおもしろいっ！　なんでアーケードでやらなかったのだろうと、今になって後悔している今日この頃…。

（トンマなユウ）

悪魔バーログを倒すのはキミだ!

CADASH

カダッシュ

タイトー／1月発売予定／価格未定

RPG 3M



アーケードでヒットしたアクションRPGが、早くもPCエンジンに登場。戦士、魔法使い、僧侶、忍者の4人から主人公を選び、邪悪な悪魔バーログを倒すため旅立つのだ!!

サラサ姫を救うため、4人の勇者が集まった

平和で豊かな国ディルザール。しかし、ある日邪悪なる悪魔バーログが現れて、この国の王女、サラサ姫をさらっていってしまったのだ。ディルザール国王は、王女奪回のため、国中の勇気ある者を募った。そして、今ここに4人の勇者が集まった……。

たくましい戦士、数々の攻撃魔法を使いこなす魔法使い、心やさしき僧侶、すばやい動きが武器の忍者の4人がこのゲームの主役。4人は使う武器や攻撃法、成長のしかたなどがそれぞれ違っている。とうぜん、ゲームの攻略法も違ってくるというわけ。自分にあったキャラを選ぶというのが、ゲームクリアのポイントになるってわけだね。



⬅サラサ姫救出のために集まった4人の勇者たちの戦いが今はじまる。



➡旅に出るまえに、王様からくわしい話を聞かせてもらえる。



⬆これがバーログにさらわれたサラサ姫なのだ

戦士&僧侶

⬇初心者は僧侶。腕に自信がある人は戦士でチャレンジしよう。



2人同時プレイで燃えろ!!

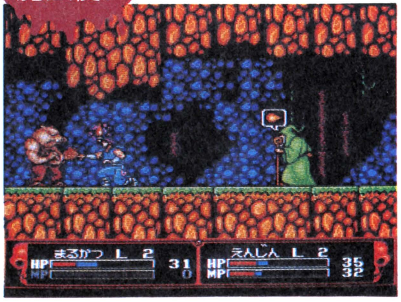
『カダッシュ』は、アクションRPGとしてはめずらしい2人同時プレイが楽しめるのだ。敵にはさまれたとき、前後を分担して攻撃したり、アクションがうまい友だちに協力してもらったり、1人で遊ぶのとはまた別の楽しみ方ができるよね。



⬆この4人のうちから、好きなキャラを2人選んでスタートしよう。2人のバランスもよく考えてね。

忍者&魔法使い

⬇忍者でバシバシ敵を倒し、魔法使いは魔法で援護攻撃しよう。



1人やられても大丈夫

2人同時プレイのときは、1人がやられても宿屋で蘇生させられるというメリットがあるぞ。



敵を倒し、武器を買って、キャラをパワーアップ

マイキャラの4人は、最初のうちはあんまり強くない。でも、冒険をして経験を積んでレベルアップしたり、かせいだお金で武器や防具を買うことでどんどん強くなっていく。まぁアクションRPGなんだから、これくらいアタリマエなんだけどね。でもって、4人のキャラの誰を選んだかによって、その成長のしかたもぜんぜん違ってくるんだ。たとえば、魔法使いと僧侶を比較すると、魔法使いのほうがMPの成長が早くて、僧侶はHPの成長が早いというカンジ。装備のほうも、各キャラクターによって使えるものが決まっている。戦士あたりだとプレートメイルとか防御力の高いものをつけられるけど、魔法使いだと、ローブみたいに防御力の低いものしかつけることができないぞ。

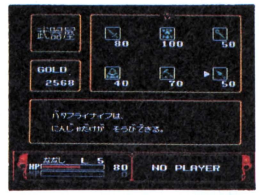
レベルアップ

敵を倒して経験値を得る。レベルが上がると、次のレベルに上がるのに必要な経験値が多くなっていく。



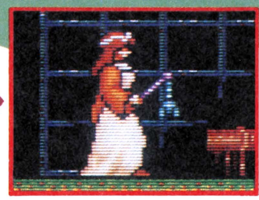
武器を買う

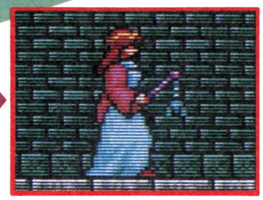
敵を倒して手に入れたお金で、武器や防具を買う。先の町へ行くほど、いい武器や防具がそろっているぞ。



装備を変えるとグラフィックも変化するのだ







初期装備 → 最強装備

町の人たちとの会話もしっかりチェック

ゲームの舞台背景や各シーンでの目的、ナゾときのヒントなどは、町などにいる人と会話することで知ることができる。話したい人に重なるぐらいの近さでⅡボタンを押すと、会話できる。ほとんどの人の話は、別に聞かなくても平気なんだけど、なかには聞いておかないと先へ進めなくなるような大事な話もあるので、しっかりチェックしよう。



⬅これは2人同時プレイのことを言ってるんだ。1人ではツライ場所も仲間がいれば心強いよね。



⬅行く先々でカギのかかった扉を見つけることがある。どこかでカギを手に入れないと……。



⬆その娘を助ければ、なにかイイコトがあるかもしれないね。

もちろんお店や宿屋もあるゾ

町にはもちろんお店もある。敵を倒して手に入れたお金を使って、必要なものを買いそろえておこう。まず道具屋で薬草などを買い武器屋で装備をととのえる。宿屋でHPとMPを回復するのも忘れずにね。アーケード版よりも経験やお金をかせぎやすいから、ケチケチしないでパーッといこう。

宿屋

ここに泊まればHPとMPが完全回復。2人プレイでは蘇生もできる。



武器屋

各キャラが装備できるものを、1つか2つぐらいずつ売っている。



道具屋

薬草や毒を消す中和剤を売ってくれる。カギを売っている店もある。



WRITER'S NOTE

いやぁ、こんなにうれしいことはない。はっきりいって、ここまでよくできてるとは思わなかった。といっても、アーケードそのままという意味じゃなくて、PCエンジンのゲームとしてよくできてるってこと。アーケードにあった残り時間制をやめたことで、キャラをじっくり成長させられるようになったんだ。それでいてカンタンになりすぎずに、それなりの手ごたえもある。PC版に移植する際、データの修正をした人はさぞ大変だったことでしょう。それ以外は、地形がやや違うかなというぐらいでアーケード版の雰囲気はよく出ている。ゲームセンターでコインを何枚も重ねてプレイしていたキミは必見なのだ。　　　　(オタピー大竹)

ボクたちの応募したキャラクターは、どうなったの？



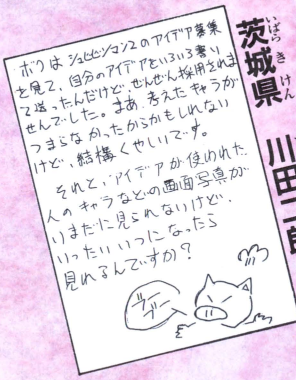
アイデア募集 読者の逆襲編

改造町人シュビビンマン2 ―新たなる敵―

大好評のうちに発表を終えた『改造町人シュビビンマン2』“アイデア募集”ページが、ふたたび復活!? じつは、今回は読者から届いた声を取りあげておくる“読者の逆襲編”なのだ。

㊛PCエンジンに、読者からの手紙が届いた…

10月のはじめ、㊛PC編集部に右の手紙が舞いこんだ。一読してみると、きわめてごもっともな内容。そこで、この手紙をメサイヤの土田プロデューサーにも読んでもらったのだ。すると「ついに来ましたか…。それでは特別に㊙画面を公開しちゃいます！」という返事。てなわけで、キミたちのパワーが右ページの写真を登場させてくれたわけ。やったね！


ボクは シュビビンマン2のアイデア募集を見て、自分のアイデアをいろいろ書りて送ったんだけど、ぜんぜん採用されませんでした。まあ、考えたキャラがつまらなかったからかもしれないけど、結構くやしいです。
それと、アイデアが使われた人のキャラなどの画面写真がいまだに見られないけど、いったいいつになったら見れるんですか？

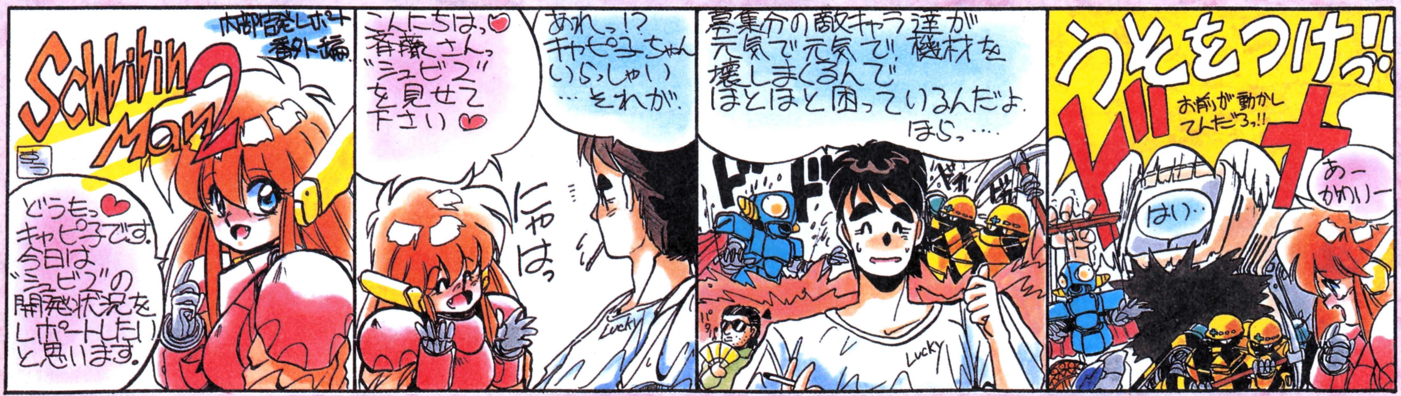
茨城県 川田二郎くん

『改造町人シュビビンマン2』“アイデア募集”のれきし

本誌1990年6月号から9月号にわたって行われた企画。敵キャラのデザインやネーミングが募集され、2000通もの応募作を集めた。



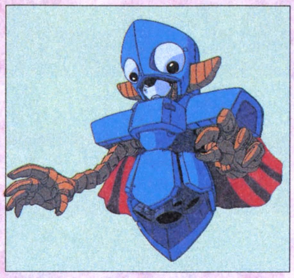
⬇審査員は本誌編集長や開発の斉藤氏、マンガ家の麻宮騎亜氏などが務めた。(本誌1990年6月号)



『改造町人シュビビンマン2』の詳しい情報は☞P.26

"アイデア募集"入賞作のグラフィック、ついに公開!!

でざいなぁ 北海道 高橋学くん……………ドーク



ビルの向こうから突然ビュン！と登場する「ドーク」。やっぱデザインのよさが光ってるね。

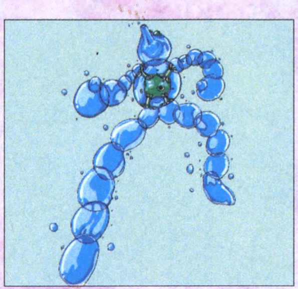


みごと"大賞"に輝いた「ドーク」は、ステージ4のボスとして登場。

でざいなぁ 熊本県 福山勝次くん……………ユノヘ

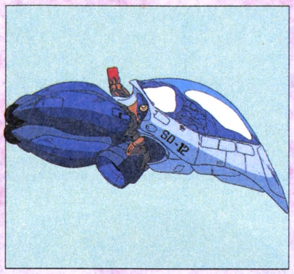
「ユノヘ」は雰囲気を一新して、シブく（？）なった。目は愛らしいが、攻撃は激しいのだ。



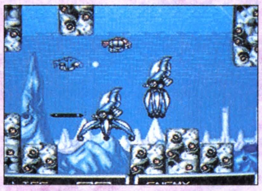


"準賞"の「ユノヘ」。ステージ2のボスとして現れる。

でざいなぁ 鹿児島県 城戸俊郎さん……チュバリング



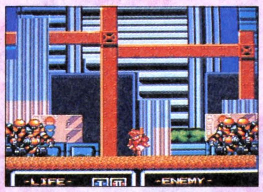
イカがこんなにカッコよくていいのか!? ちゃんとスミを吐いて攻撃してくるのが笑える。



"佳作"の「チュバリング」。ステージ2の海中を漂っている。

でざいなぁ 岩手県 岡本晃くん……工事人ロボ

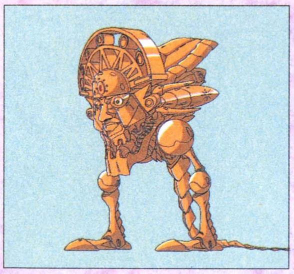
「工事ロボ」が合体して「工事人ロボ」だっ（笑）。つるはしを投げて攻撃してくる。イタそ～。



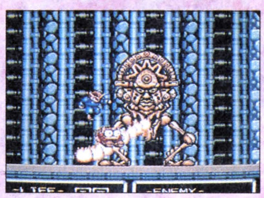


"佳作"の「工事人ロボ」は、ゲームで最初に出現する敵キャラ。

でざいなぁ 広島県 三浦大くん……………黄金仮面（ゴールドフェイス）



思わず子供も泣き出しそうなデザイン。攻撃が強くて、ホントに泣きたくなる、というウワサも。

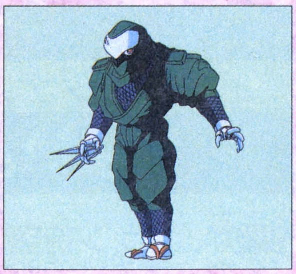


"佳作"の「黄金仮面（ゴールドフェイス）」は、ステージ6の中ボスとして出没するらしい。

でざいなぁ 奈良県 中谷壽男くん……………にんりゃー

忍者だけあって、保護色のコスチュームで目をくらませる。女忍者はいないのかなぁ。





"佳作"の「にんりゃー」。ステージ6を神出鬼没にさまよう。

～というわけで、こんなに活躍してるのだ

感謝記念



ステッカーを100名様に大プレゼント!! おおおっ！

"アイデア募集"をずっと応援してくれて、ありがとう！ その感謝の意味をこめて、メサイヤから『改造町人シュビビンマン2』のオリジナルステッカーを豪華100名にプレゼント！

応募先 〒102 東京都千代田区九段南4-7-16 市ヶ谷KTビル㈱PCエンジン編集部「シュビ2のステッカーをプリーズ」係まで。

『改造町人シュビビンマン2』は、来春発売予定





サイレントメビウス

麻宮騎亜先生描きおろしセル画使用

特製カレンダー11月上旬発売！

『コミックコンプ』に大人気連載中の「サイレントメビウス」。その映画化決定を記念して、特製カレンダーができました。この商品は限定発売なので、どうしても手に入れたい人は、今すぐ通信販売に申し込もう！

▶申し込み方法　ハガキに住所、氏名、年齢、電話番号とご希望の数を書いて、〒102 東京都千代田区九段南4-7-16　市ヶ谷ＫＴビル　角川メディア・オフィス「サイレントメビウス特製カレンダー」係まで

▶商品の発送　先着で間に合った人には郵便振替用紙をお送りしますので、指示に従って早めにご入金ください。ご入金の確認後、商品を発送します。（発送は11月上旬より開始の予定です）。

▶定価1,200円（税込）送料は2冊まで250円、4冊まで360円

※予約状況についての電話でのお問い合わせは受け付けていません。

魍魎戦記（もうりょうせんき） MADARA 摩陀羅

オリジナルビデオアニメ

いよいよ受付開始！

摩陀羅が、ファン待望のビデオに!!　オリジナルストーリーで、キミは新たなる伝説の誕生を知るだろう。

原作／田島昭宇 with MADARA PROJECT
第１巻／'91年３月末発売予定
第２巻／'91年夏発売予定
●各巻9,800円（税込み）
60分カラー／VHSのみ
製作／角川メディア・オフィス　バンダイ

本作品は直接角川書店に、下の申し込み書で御予約注文いただけるほか、全国の書店店頭でも予約できます。



予約申し込み書　勝PCエンジン　角川書店

ビデオ版 魍魎戦記 摩陀羅（全2巻）

オリジナル・ビデオ・アニメ/60分カラー/VHSのみ/各巻9,800円（税込み）

ご住所　〒 ☎	●第1巻・第2巻同時予約申し込み セット
お名前　（フリガナ） 生年月日　年齢	●第1巻のみ予約申し込み セット

ビデオ予約受付中

お申し込みは左の予約申し込み書に必要事項をご記入のうえ、角川書店通信販売課までお願いします。
あて先／〒113 東京都文京区本郷6-17-9　本郷綱ビル
角川書店通信販売課　☎03(817)8535

KMO Kadokawa Media Office　角川書店

コンプコレクション第4弾！　好評発売中！

誌上リプレイ方式で『プール〜』の世界を完全ガイド

プール・オブ・レイディアンス AD&D® 冒険日誌

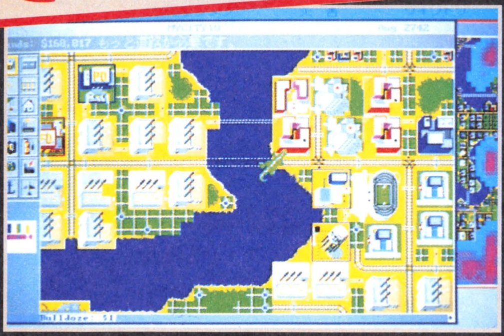


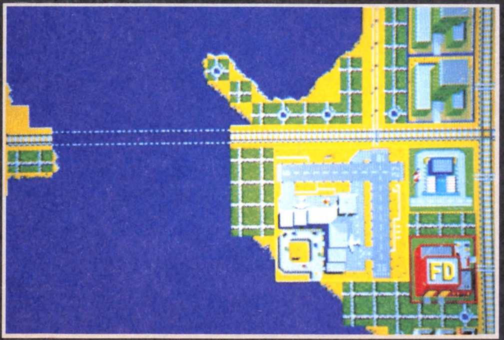
監修・安田　均
著者・清松みゆき
●定価1200円（税込み）B5判



コンプティークが
AD&D®の世界をいま解き明かす!!

COMP/COLLECTION





『シムシティー』の生みの親、
ウィル・ライトがゲームの秘密を大公開！

ウィル・ライトが明かす シムシティーのすべて

著者・ウィル・ライト　翻訳・多摩　豊
●予価1400円（税込み）B5判

- ●都市計画シミュレーションゲームの誕生から制作過程の裏話
- ●ウィル自身が考える理想の街作り
- ●シナリオ別攻略法
- ●メガロポリス達成への㊙テクetc

コンプコレクション第5弾！　11月下旬発売予定

角川書店

いま、魔の封印が解かれる…

㊖PCエンジンNEW読者参加ゲーム第2弾

NEO METAL FANTASY ファージアスの邪皇帝



ニュータイプのファンタジーゲームとメタルな雰囲気のコミックが合体

人間と半獣半人と機械文明が混在する"ファージアス大陸"に、
《魔》の脅威が迫っていた。
"破壊神"の復活をたくらむ"邪皇帝"が、大陸のほぼ全土を
"聖戦"の勝利によって征服したのである。
"邪皇帝"の野望を打ち砕くため、戦士たちが旅立つ。
はたして彼らは、失われた領土を取り戻すことができるか…。
コミックとゲームの2Wayで展開する
新読者参加ゲーム、開幕！

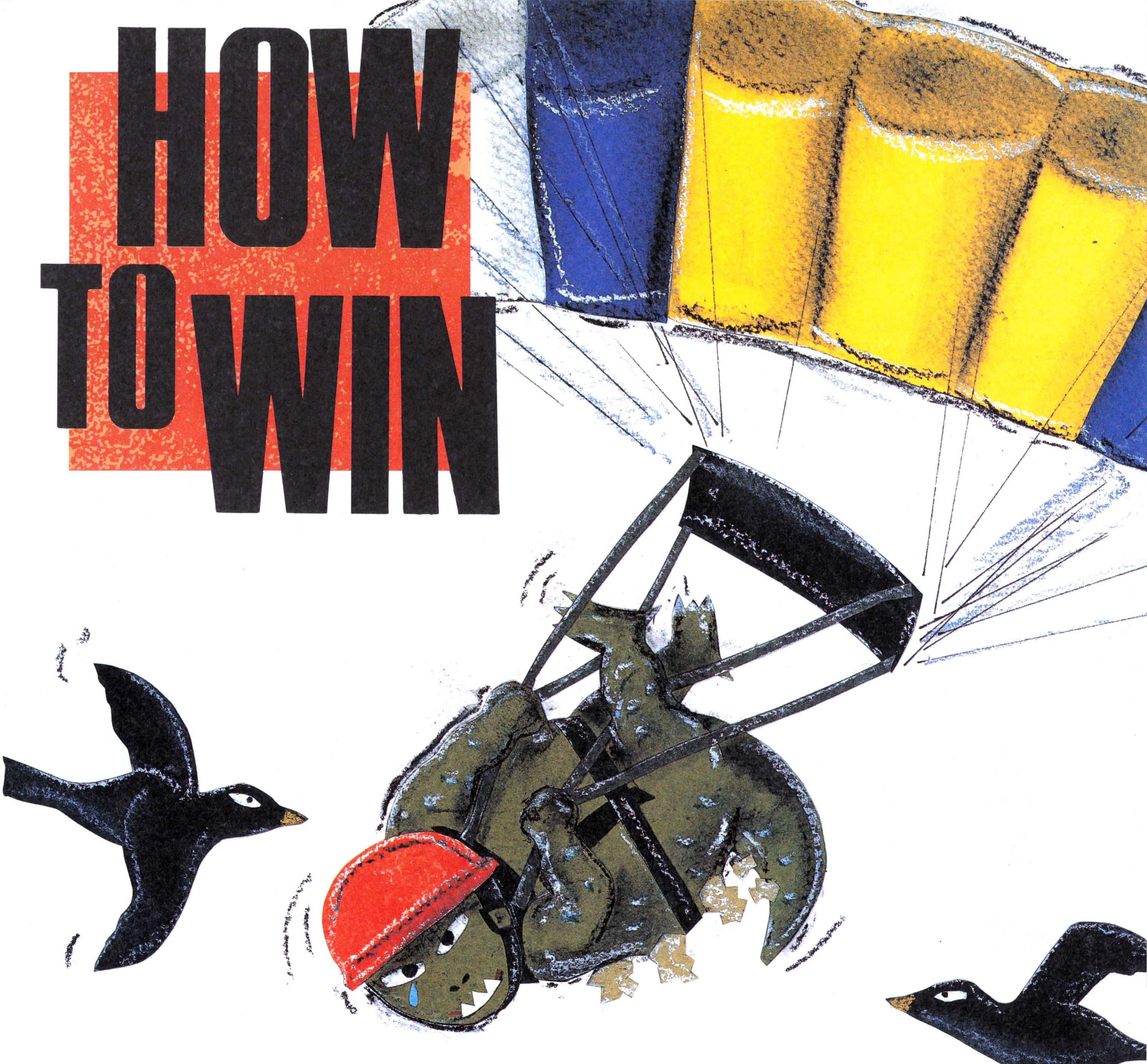
STAFF

企画・原案	G/F PROJECT
システムデザイン・プログラム	(株)ヒューマン
コミック	足立光
制作	㊖PCエンジン

次号よりスタート！

第1弾「ガイナウォーズ」と隔月交替で連載開始

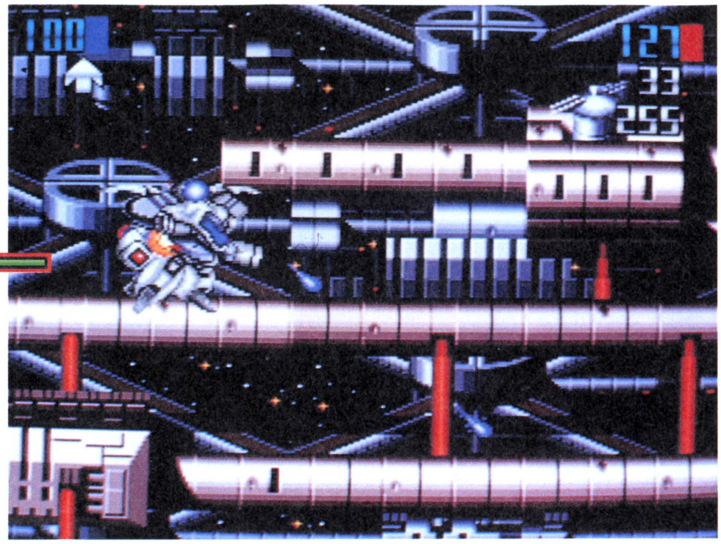
HOW TO WIN



イラスト／グァバモリオカ

ポイント攻略を大公開！

バスティール VASTEEL



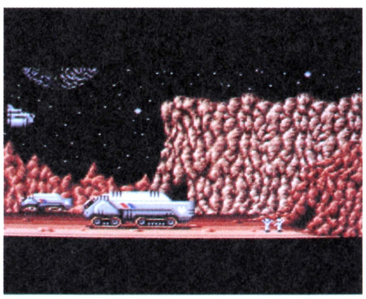
動乱のバスティール系で交わされる白熱のシミュレーションバトル。今回はシナリオ攻略のポイントを紹介だ。頭脳プレイと指先テクをフル活用して勝利への道を突き進むのだ！

ヒューマン／12月中旬発売予定／¥6,500　SLG

バスティール系を手に入れるのははたして…

ストーリー

恒星バスティールと15の惑星を持つバスティール系。その第７惑星ビローズには高度な文明を持つ人類が栄えていた。しかし、ビローズは資源不足問題を抱えており、それを乗り越えるため、周辺惑星の開発に乗りだした。



◆惑星の開発は、人間の住めないような星にまで行われるようになった。

惑星の開発は作業用ロボットの投入により成功し、資源不足の問題は解決した。が、資源開発の利権をめぐって多くの人々が争いを繰り返し、その中で貧富の差が広がり、暴動やテロが続発、社会は混乱をきたしていた。

そんな中で惑星開発用の作業ロボットはテロリスト鎮圧のため、武装を施していった。

また、テロリスト側も、対抗するためのロボットを開発するに至り、ここに対ロボット用兵器として、ムーブ・クラッシャー（MC）が誕生。様々なタイプが開発されていった。

ある日、ビローズ第48代皇帝ロドリゲスがテロリストの凶弾を受け死亡。世継ぎを選ぶことなく死去したために、長男のファリアルが皇帝の座に即位した。しかし、ファリアルの政治は父親同様に保守的だったため、ビローズの国政はいっこうに回復しなかった。



◆第49代皇帝ファリアル・ファラシアの誕生。動乱の時代の始まりだった。

そんな兄の政治に不満を持っていた弟ステファンの前に、ヨーグと名乗る資本家が現れ、資本の独占と引きかえにMCなどの兵器をクーデターのために援助すると持ちかけた。

これを契機にクーデターを決意したステファンは、兄ファリアルに宣戦布告をした…。

キミが選ぶのはファリアルかステファンか？

『バスティール』にはシナリオモードとVSモードがある。今回の特集では、シナリオモードに沿って話を進めていこう。１人用のシナリオモードは、物語の冒頭を見てからファリアル率いる正規軍か、ステファンの革命軍を選べる。つまり、ここから２種類のストーリーを楽しむことができるのだ。弟の反乱に心を痛めるファリアル。国民のために、あえて兄に反旗を翻すステファン。どちらを選ぶかはキミしだいだ。

正規軍と革命軍の大きな差はMCの開発状況だ。正規軍は、すでに様々なタイプのMCを開発している。さらに、時間がたつにつれ、強力なMCを新しく開発し、投入できるようになる。革命軍は、やや安くMCを手に入れることができるが、初めはMCのタイプも少なく、後半は正規軍の新型MCに苦しめられる。

こうして書くと革命軍不利にも見えるが、性能のいいMCは値段も高い。経済力は同等なので、うまく作戦を立ててゆけば、十分に正規軍を負かすことができるはずだ。

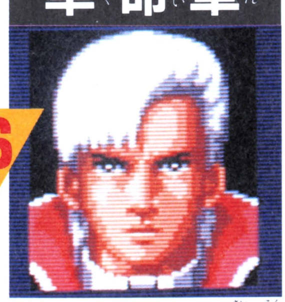
正規軍



◆ファリアル・ファラシア32歳。ビローズの第49代皇帝。弟ステファンの反乱に心を痛めている。

VS

革命軍

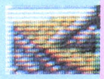
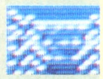
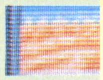
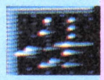
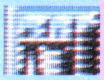
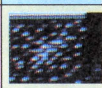
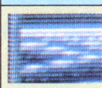
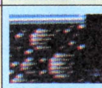
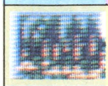
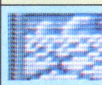
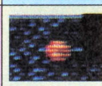


◆ステファン・ファラシア25歳。国政の悪化を見かねて革命をおこす。彼もまた、人々のために動いたのだ。

戦闘開始の前にこれだけは

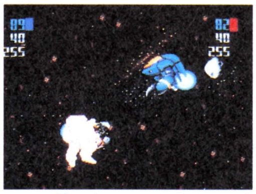
戦闘を始める前に、マップ画面やMCの性能表の見方を説明しよう。戦闘の全体像を理解しておかないと勝てる戦いも勝てなくなってしまう。これを覚えたら作戦開始だ。

地形効果一覧表

地形	マップ画面の左下に出ているマークが、そのカーソルの位置の地形だ。それぞれの特性を生かし、うまく作戦を立てよう。		山地は、惑星の地形の中では最低。移動力は必要だし、戦闘時には岩が落ちてくるというオマケつきだ。注意しよう。		樹氷。氷原よりもMCの行動が鈍くなってしまうという、もう最悪の地形だ。ここでの戦闘はやめたほうがよい。
	これが基地だ。MCを生産することができるのはここだけ。また、ここを敵のMCに占領されるとこちらの負け。		砂漠。砂あらしがおきるので、砂漠仕様のMC以外は苦戦必至だ。移動力も平地などより多く必要。		宇宙ベースは宇宙での基地だ。宇宙の戦いでは、ここをとられると負けになる。当然、MCの生産はここでしかできない。
	整備工場はMCのダメージ回復や弾薬の補給を行ってくれる。収入もあるが、補給中心なので都市にくらべ少なめだ。		沼地。熱帯仕様のMC以外は動きが鈍くなってしまう。移動力も多く必要だ。まれに原住生物が現れ、MCを攻撃する。		宇宙整備工場。工場の宇宙版だ。特性は地上の整備工場と同じだが、内部がや複雑なので、戦闘時には注意が必要だ。
	都市は経済力の要となる拠点だ。これを取られると、お金が入らなくなってしまう。補給もしてくれるが、少なめだ。		浅瀬は、沼地に岩があるような場所だ。水中仕様のMC以外は動きが鈍る。もちろん岩は障害物になる。原住生物も出る。		宇宙都市。都市をとられないようにすることが重要なのは、地球も宇宙も同じ。お金がないと戦争はできないぞ。
	平地。障害物がないので戦闘しやすく、移動力も1だけでよい。専用のMCもいらないという、無個性な地形である。		深海は、水中仕様のMC以外、動きが鈍くなる。移動力も多く必要なので、戦艦などで移動するといい。		宇宙。障害物も何もないただの空間。MC同士の戦闘の場合、最も戦闘力が要求される場所だ。
	森林である。戦闘時には木が障害物になる。移動力がやや必要になる。見た目はキレイだが、何かとやっかいな地形だ。		雪原。寒冷地仕様のMC以外は動きが鈍くなる。とくに革命軍側は、寒冷地仕様のMCの開発が遅れていて苦戦する。		アステロイド。戦闘中にいん石が飛んでくるので危険。当たるとダメージを受けてしまう。ここでの戦闘はよそう。
	ジャングルは、森をもっと激しくした地形。熱帯仕様のMCでないと戦闘はかなり苦しい。移動力もかなり必要となる。		氷原。雪原よりも、さらにMCの行動が鈍くなってしまう。雪原と同様に、革命軍が苦戦する地形だ。		宇宙気流。宇宙あらしが発生しており、戦闘中にMCが自由に動き回れない。強い敵をさそいこむという手もあるぞ。

以上、ざっと地形効果を説明してみた。最後にも書いたが、あえて動きが鈍る地形で敵と戦う、という作戦をとることもできるんだ。しかし、MAPモードで必要な移動力も考えて戦わねばならない。例えば、海の中での戦闘ということもありうるが、その場合、移動力のある戦艦や、輸送機などでMCを敵の近くまで運び、平地で降ろすのがいいだろう。


⬆これは森の中での戦闘シーン。木のため、思うように動けない。


⬆いん石に当たってダメージを受ける。弱いMCはやられてしまう。

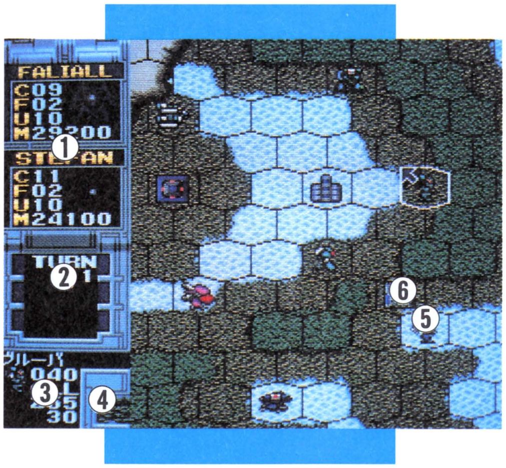
地形の中でとくに注意が必要なのは、山地とアステロイドだ。飛んでくる岩はわりと強力なので、ダメージをすでに受けているMCなどは、破壊されてしまうこともあるのだ。

次に注意がいるのは、宇宙気流と水中だ。思ったように動けないので、腕に自信のない人は絶対に戦闘しないように。なお、宇宙での無重力による特殊な効果は、とくにないぞ。

MAP画面の見方

MAP画面では、移動と生産を主に行う。移動したいときは、そのユニットにカーソルを合わせて①ボタンを押す。移動できる部分が白くなるので、そこまでコマを動かせばよい。このとき敵のコマに重ねれば戦闘モードに入るし、自軍の船に重ねるとMCを船に乗せることができる。都市に重ねれば攻略戦だ。

生産をしたい場合は、自軍のベースにカーソルを合わせればOK。ただし、作ってすぐのMCは移動力と関係なく、ベースの周りに配置することしかできない。MAP画面は操作しやすいので、ゆっくりプレイしよう。



① それぞれの軍のステータスを示す。上から都市、工場、ユニットの数、収入による所持金を表している。上が正規軍、下が革命軍。

② コマンド表示ウィンドウ。セレクトや、ランボタンを押したときにコマンドが表示される。それ以外のときはターン数を表示。

③ 現在、カーソルが選択しているユニットデータを表示する。見方は下図のMC情報の見方を参照のこと。

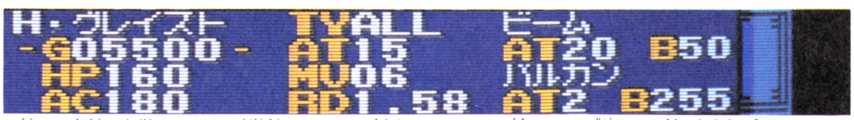
④ 地形表示ウィンドウ。カーソルのある位置の地形を調べることができる。

⑤ ユニット（MCや船）。自軍のユニットは色付き。敵は白黒で表示される。カーソルで移動し、重ねると戦闘になる。

⑥ 整備工場だ。都市や基地と同様、内部にコアがあり、それを破壊することで、自軍のものにできる。所有する軍の色が付いている。

MC情報の見方

MCを生産するときや、MC情報（なんと女性ナレーターが説明してくれる）を聞くときに出る画面だ。MCの能力が一目でわかるぞ。これを見て、何を生産するか考えよう。



⬆上から名前、値段、ヒットポイント、防御力を表示している。

⬆一番上はタイプ。宇宙ならSPAC、寒冷地ならC、LDというぐあい。

⬆タイプの下はパンチ力。移動力、後方の防御力を表示している。

⬆上は主力兵器と、その攻撃力、弾数。下は補助兵器の攻撃力、弾数。

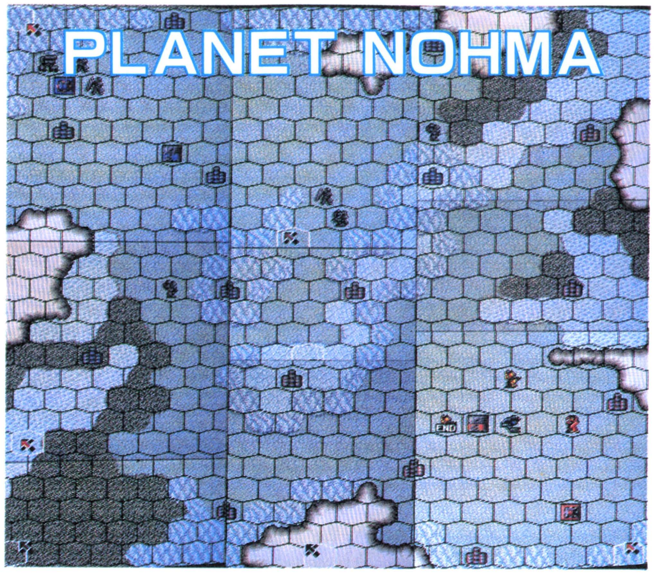
さあ！ 戦闘開始!!

さて、いよいよ作戦開始だ。『バスティール』はシナリオによって惑星の状況がまったく違うので、戦闘開始前の副官のアドバイスが戦略の大きなヒントになる。聞き逃さないように。

まずはバスティール系第9惑星ノーマが戦いの舞台だ。ここは基本的には平地が多く、MCには楽な地形だが、中央には大きく氷原と樹氷地帯が広がっており、ここでの敵との戦闘はやめたほうがよい。少し回り道になるが、平地を通りながら敵の都市を確実に落とし、ジワジワと相手の経済力を奪ってゆくのがよいだろう。どんなMCを生産するかが作戦の大きなカギだ。がんばってくれ。



⬅ベルトランの説明を聞いて作戦を立てるのだ。



⬅これが惑星ノーマの全図だ。中央と外周部分の白い所が樹氷と氷原だ。左下のほうの沼地周辺も、戦闘はしにくくなっているので注意しよう。基地の周りで敵を迎え撃つのも、この地形だと有効な作戦だといえる。

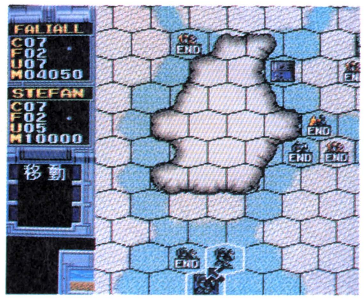
移動 ユニットの配置が作戦の要だ！



⬆ゲーム開始直後の革命軍MC配置。基地の周囲はまったく手薄だ。

『バスティール』は、MCの戦闘以上にMAP上でのユニットの動かし方が重要だ。例えば、強力なユニットがベースに向かって進んできたときは、強力なユニットをぶつけるか、やや弱いユニットを何体も戦わせるかなど、作戦を考えなければならない。敵のユニットがMCだった場合は、平地などで待ちぶせるのがよいし、輸送機などの場合は、相手の目的地の近くにいれば戦いに持ち込めるというわけだ。前者の場合は強いMC、後者の場合は弱いMCを何体も使って戦いに臨むのがよいだろう。というぐあいに、作戦を立ててプレイしよう。

注意するべき点は、自分と敵のMCの特性をよくつかんでおくことだ。マニュアルやカーソルを使ってビシバシ調べよう。



⬅山地沿いに集結するMC部隊。これだと敵もすぐには移動してきにくい。山地は移動力を使うし、山地で戦闘になったらダメージは必至だからだ。危険なのは、輸送機で相手のMCが降下してきてから攻撃されること。この陣形の弱点は、自分たちの動きも鈍くなってしまうことだ。



➡基地防衛の作戦。こうして自軍のMCでベースを囲んでしまうと、敵軍はこちらのユニットのどれか1つを倒してからでないと、ベースに入ることができないのだ。これは敵のベースにもいえることなので、突破するときは強力なMCを1機、切り込み隊にして突入させるしかない。

戦闘 オートかマニュアルか？

MCや戦艦の戦闘は、アクションゲームになっている。

レーザーやミサイルを発射しながら、相手と戦うのだ。でも、アクションはどうも苦手、という人にはオートモードも用意されているので安心してほしい。これはMAP画面なら、いつでも切り換えられるので、必要に応じて選ぼう。例えば、腕に自信のある人は都市攻略以外はすべてオートで楽をするとか、逆にヘタな人は重要な部分だけオートにして、ときどき自分で戦って腕を上げるなんてやり方がいいんじゃないだろうか？

オートとマニュアル、どちらを選ぶかは、キミしだいなのだ。



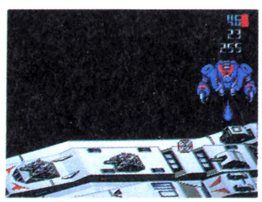
⬆VSモード始めの選択画面。ゲーム中にも切り換えられる。



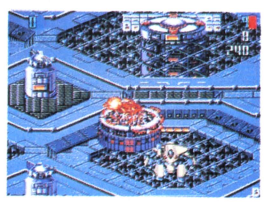
⬅オート同士の平地の戦いは性能がすべてになる。

ちなみに戦闘だけではなく、MAP画面での作戦もコンピュータにオートでやらせることができる。MC同士の戦いだけ楽しむ、ということも可能なのだ。

戦闘、作戦にそれぞれオートモードがあるなんて、気のきいたシステムだよね。



⬅オートのMCと戦艦では、戦艦の勝ちめはない。



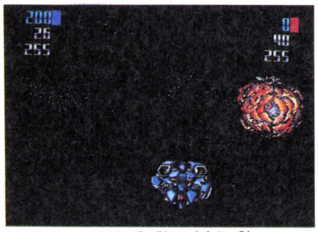
⬅都市攻略は、自分の手でやったほうがいいかも。

●戦いの主役はMC(ムーブ・クラッシャー)だ！

もともと惑星開発用だったMCも、この戦争では主力兵器となっている。陸に、海に、宇宙にと戦うMCには、実に様々なバリエーションがあり、その能力も少しずつ違っている。逆にいえば、戦争のおかげで発達したともいえるわけだ。

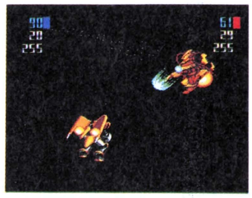
さて、これらMCは基本的に2種類の武器を持っている。代表的なのは、ビームとバルカンである。バルカンは弾の数も多く、連射もできるが、敵に与えるダメージは少ない。反対に、ビームなどのメインアームは、パワーはあるが、あまり多く使えない。弾切れになってしまうのだ。補給は、都市や工場で行うことができるが、大事に使ったほうがいいだろう。

またMCには、熱帯仕様、水中仕様などがあるが、これらの戦闘能力は、あらかじめ、よくチェックしておこう。

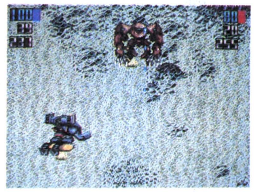


⬅バスティランに撃破されるMC。バスティランは無キズ。

ここで、正規軍と革命軍のおすすめMCを4機ずつ紹介しよう。基本的にMCは、コストに比例して強くなる。ここで紹介するのは、安いMCと高いMCの代表選手たちだ。使ってみてくれ。



⬅ガーゴイル対ノスティラスの戦い。勝敗は!?



⬅ブレードエイプの戦闘シーンだ。頼もしい奴。

正規軍のおすすめMC



⬅どっかの悪の軍団のような名である。外見通りの強いヤツだ。

背中についたリフレクターが羽のように見えるところからガーゴイルと名付けられている。名前の通り恐ろしいヤツだ。どこでも戦うことができて便利。武器はビームだ。



⬅あまり高くなく丈夫なこの手のヤツはひたすら量産しよう。

このブレードエイプも、デザートブルーバ同様に砂漠の格闘戦用だ。少し値は高くなっているが、その分、戦闘時には頼りになる。しかし、水中に弱いので注意。



⬅このゴリラのような手で敵をつぶしてしまう。通好みの形。

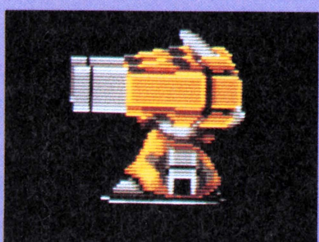
デザートブルーバは砂漠用だが、それ以外の場所でも、かなりの力を見せてくれる。格闘戦に優れているので敵に接近して戦おう。安いので、数多く生産するのがコツだ。



⬅無敵、無敵のバスティラン。これで、もう少し安ければ…。

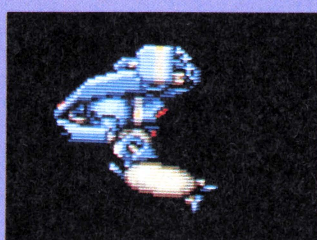
バスティール恒星からその名前をとった、最強のMC。ベースのコアを1機で落とせるポテンシャルを持つ。が、その分、値段もかなりする。戦艦より高い。

革命軍のおすすめMC



⬅別名〝砲台〟。動かずに撃ちまくるのがコツだ。強いぞ。

MCの戦車といった感じのバディス。量産することで、かなりの戦力となる。1機で、破壊されるまでに敵を何機倒せるかが勝負。値段はたいして高くない？



⬅革命軍の白いヤツ、レ・ヴァイン。とにかくかっこいいぜ！

レ・ヴァインは宇宙用MCの中では、最もバランスがとれている。コストと能力もそこそこだし、パワーもかなりある。宇宙戦の主役はこれに限る。欠点は防御力の低さか。



⬅寒冷地仕様のMC、スレイバー。動きの鈍いのが難点。

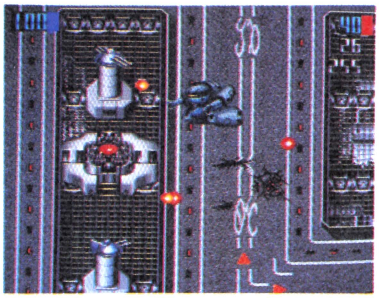
スレイバーは革命軍初の寒冷地仕様MCで、戦闘力もかなり高い。その強力なミサイル攻撃を利用して、都市の防衛に充てるとよいだろう。値段もリーズナブルだ。



⬅革命軍最強のノスティラス。色も金色(?)で風格も十分。

革命軍の宇宙用MCで一番強力なのがノスティラスだ。正規軍のバスティランには一歩及ばないが、十分に戦える力は持っている。いかに有効に使うかが勝負のカギ。

占領 都市・工場を手に入れろ！



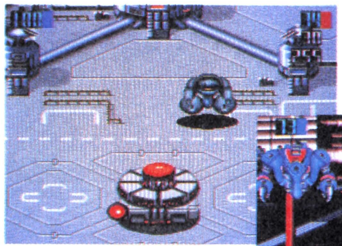
⬆都市のコアを攻めるグローバー。コアの攻撃も激しいが、都市を占領することができるか？

作戦上、最も重要なことは、都市や工場をいかに多数手に入れるかだ。

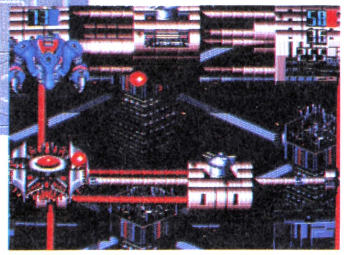
都市を手に入れれば、こちらはより多くのMCを作れるようになるし、敵は作れなくなってゆくのだ。

こちらの戦力に余裕があれば、都市に防衛用のMCを置くのも手だ。

余裕がない場合は、都市の砲台とコアに任せて、敵の基地を攻撃するのに集中したほうがいいだろう。その場合、素早い行動が必要だ。



⬅整備工場を攻めるグローバー。障害物がない分、工場のコアは意外と攻め落としやすいので、グローバーでもよい。

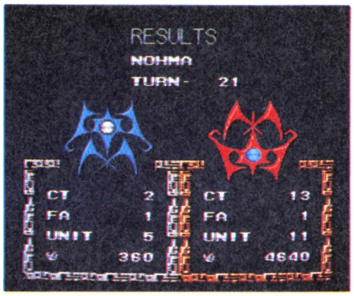


➡宇宙空間に浮かぶコロニーのコア。コロニーは狭いから、大きなMCだと攻めにくいかもしれない。

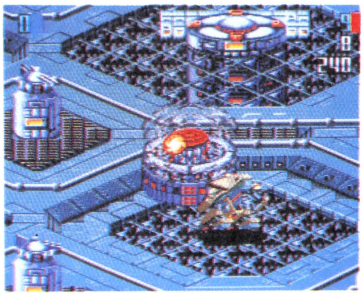
勝利 戦いの果てに見たものは！

ユニットの配置、戦闘、都市の占領。そして、敵の経済力の弱体化。強力なMCの量産などの準備が整ったら、いよいよ敵ベースの攻略の開始だ。この、ベースのコアというヤツが、ものすごく強いのだ。したがって作戦としては、いかに敵につけいる間をあたえず、強力なMCを投入できるかにかかっている。

シナリオの1ステージめ、惑星ノーマを例にして後半の攻略を考えてみよう。



➡やったぜ!! ついに惑星ノーマを手に入れた。感動の一瞬だね。



⬅バイルがベースのコア破壊に成功した。この爆発が終わると…。

まず、正規軍ベースの周りの都市と工場を制圧する。こうすると、敵は弱いMCしか生産できなくなるので、こちらは陸戦型の強いMC（この場合はバイル）を量産する。

この間にも正規軍は都市を取り返そうとしてくるので、都市には防衛用のMCを置く。

自分のベースからバイルを敵基地まで運ぶために、輸送機を作ると早く作戦が進むぞ。

さて、敵の基地の周辺にバイルを置いたら



⬆敵ベースに攻め込む直前のバイル。周囲に、自軍のMCがジワジワと攻撃の輪を狭めている。輸送機にももちろんバイルが乗っている。これぐらいしないと…。

攻め込んでみよう。何度もいうけど敵のコアは本当に強い。自分のMCを捨てるつもりで、メインの武器を連射しながら突っ込もう。1機では勝てっこないのだ。やられてしまったら、すかさず次のバイルを攻め込ませる。

これを繰り返せば、必ず敵を倒すことができるぞ。コアを破壊すればノーマはキミのものだ。勝利画面が表示されて、次の戦いがキミを待っている。今度も負けられないぞ！

対コンピュータと人間ではこう違う

さっきも少し解説したけど、『バスティール』にはシナリオモードとVSモードがある。どちらもすごく面白いうえ、VSモードは人間どうし以外、人間対コンピュータや、コンピュータ対コンピュータにもできる。コンピュータとやる場合、作戦は立てやすいんだけど、人間どうしのほうがやっぱり面白いのだ。意外なプレイや、逆転も人間どうしのほうがよくおこる。



⬆戦艦どうしの戦い。こういう狙いだけがすべての戦闘は、オートのほうがうまくいくが、人間どうしのほうが、勝負として味わい深い。



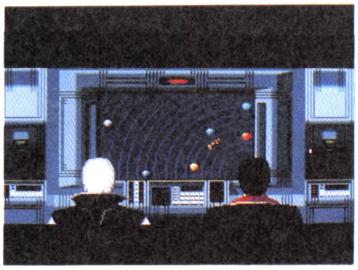
⬆樹氷地帯で戦うオートMCどうし。こういう場所では、オートよりもマニュアルのほうがうまく戦えることが多いのである。

アクションが苦手な人にはオートモードもあるし、戦略が苦手な人には思考オートもある。友だち2人ずつで、それぞれ戦闘と、戦略を担当するのも面白い。『バスティール』はシナリオもすごくいいけど、やっぱりマルチタップを使って友だちとわいわいやってほしい。でも夢中になってケンカしないでね。

次なる惑星は…

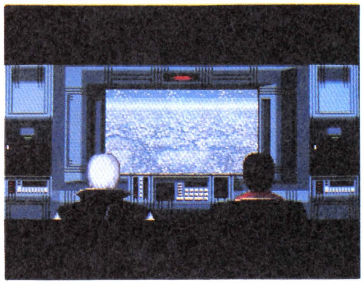
惑星ノーマを占領した革命軍は、氷の惑星だが資源が豊富なヒューマか、砂漠の惑星バーレスのどちらかを次の目的地にすることになった。ヒューマは豊かな星だが寒さがひどい。寒冷地仕様MCのない革命軍には、つらい戦いになるのは目に見えているが、攻める価値はある。

一方、バーレスは経済的価値はまあまあだが、砂漠用のMCは開発も終了しており、戦いは楽に進めることができるのだ。苦労して大金を手に入れるか、楽して少しの金を手に入れるか、革命軍リーダー、ステファンは目を閉じて、次の戦略を考え始めた。そして目を開くと…。



⬆ベルトランから攻略ルートの説明を受けるステファン。このルートで今後の展開が変わる。

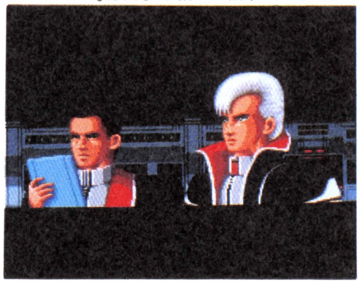
⬇氷の惑星ヒューマの説明を聞くステファン。資源の入手は革命軍の戦力を大きく変えるのだ。





⬆ヒューマにするか？　バーレスにするか？ステファンの目が開かれ、目的地が決定!!

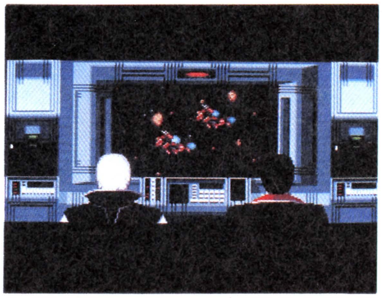
⬇次に攻める惑星の、さらに詳しい説明を受けるステファン。はたして戦いの結果はどうなる？



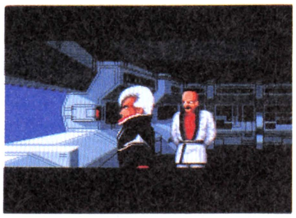
というぐあいに『バスティール』のシナリオモードは進んでゆく。司令官となったキミは次の攻撃目標を考え、作戦を立てるのだ。何通りものストーリーができて実に燃える展開だよね。今までのSLGだと、ストーリーの組み合わせなんていうのはなかったし、とくに『バスティール』はCDロムのパワーで、間に入るドラマ部分が最高にかっこいいのだ。作戦ごとにドラマが入るうえに、ステファンとファリアルでもドラマが違うんだから、これを見るためだけにでも、何度もプレイしてしまうぞ。

さあ、次なる惑星で、MCたちの新しい戦いが始まる!!

そして戦いはつづく



⬅小惑星帯を飛び抜けるMCたちと、それを見守るステファンとベルトラン。危険な作戦だが革命戦士は進んでゆく。



⬆そして、ステファンに革命を持ちかけたヨーグの真の目的とは、一体何なのであろうか？

着々と惑星を制圧するステファン。

それに対し、正規軍は次々と新型MCを投入してくるようになってきた。

砂漠の惑星、バーレスを制した革命軍はノボーンに歩を進める。

はたして勝利の女神はどちらに微笑むのか？　また、兄弟が再び会うときはくるのか？　戦乱のバスティール系の運命は？　それはキミ自身の目で確かめてほしい。激しさを増す戦いを終わらせられるのはキミだけなのだ。

ここまでで紹介した戦略とプレイヤーの指先テクがあれば必ず勝てるはず。エンディングを目指してがんばれ!!

原住生物に注意せよ!



⬆ギラドランに攻撃を受けたブルーバ。この後、破壊された。

バスティール系には、敵軍のMC以外にも恐ろしい相手がいる。それは、その星に棲む原住生物たちだ。

主に氷や森の惑星にいる彼らは、その巨体でMCを破壊してしまうことさえあるというから驚きだ。

これら巨大生物は、平地や砂漠、氷原などにはいないので、そのへんも考えに入れて作戦を立てたほうが安全だ。大事なMCをヤツらなんかにやられないように十分に注意してくれ。



⬆ラーゴンに攻撃を受けるスターフロッグ。あわてて基地へ。

攻略メモ

まったく『バスティール』はよくできたゲームだと思う。シミュレーション部分はプレイしやすいし、アクション部分は燃えるゲームに仕上がってるし、音楽は本物のジャズだし、ビジュアルシーンはまるで映画だし、言うことなしってやつだね。全体の攻略は、ゆっくりやれば何とか勝てる程度の難易度だから、副官の話をよく聞くのがポイントといえばポイントだ。それからアクション部分は、連射パッドを使用したほうが有利だ。でも戦闘が終わったら、すぐ連射を切らないと、安いMCをいきなり量産しちゃったりするので注意。私もブルーバを作りまくったぞ。(タロ)

感想文コンテスト しめ切り延期のおしらせ

『バスティール』の発売が、12月中旬に延期されました。そのため、感想文コンクールのしめ切りが、平成3年1月31日になります。審査発表は㊙PCエンジン5月号（平成3年3月30日発売）にて掲載します。

12球団の全選手データで攻略

ナグザットスタジアム



多彩なモードがある上、いろいろな設定ができる野球ゲーム。長く遊べそうなこのゲームをより楽しむために、この選手データを活用してほしい。友だちには内緒だよ。

ナグザット／発売中／￥6,800

SPG 3M B・U

G team

打順	選手名	背番号	打席	打率	HR	点	走	守	守備位置
1	オガト	44	両	.310	5	35	8	7	内野(2塁)
2	カワウソ	0	両	.255	8	35	6	8	内野(遊撃)
3	クロマニー	49	左	.315	20	70	5	7	外野(中堅)
4	ハラターツ	8	右	.295	30	85	5	5	外野(左翼)
5	フラウン	9	右	.305	15	65	5	7	外野(右翼)
6	オカザチ	5	左	.265	15	60	5	7	内野(3塁)
7	コマダン	10	左	.320	20	75	6	7	内野(1塁)
8	ナコー	22	右	.225	5	30	6	8	捕手
控え野手	ヤメクラ	15	右	.200	3	5	4	7	捕手
	ムラタダ	56	右	.210	3	5	5	6	捕手
	シノーチン	6	左	.290	3	15	4	8	内野
	ツスツス	37	左	.290	5	15	4	3	内野
	ウエダア	23	右	.225	3	5	5	4	内野
	イノオエ	52	右	.300	8	15	7	7	外野
	ニジオカ	29	右	.295	5	15	6	8	外野
	ヨシララ	7	左	.300	10	15	4	5	外野
	ヤマモリ	24	左	.225	3	5	5	3	外野

	選手名	背番号	投法	防御率	球速	R	L	F	スタミナ
投手	サイトーン	11	右横	1.70	144	6	4	2	70
	クワマス	18	右	2.60	144	6	4	6	65
	ギダ	47	右	2.60	150	5	4	4	65
	マキヒロ	17	右	1.90	148	5	3	6	60
	ゴウダ	48	右	3.05	144	5	4	2	55
	ミヤモウ	13	左	3.15	138	2	6	4	25
	ミスノ	31	右	3.50	138	5	4	6	30
	ヒロタン	28	右	3.00	140	5	3	3	35

C team

打順	選手名	背番号	打席	打率	HR	点	走	守	守備位置
1	ノムノム	7	両	.305	10	30	8	7	内野(遊撃)
2	ソーダ	4	両	.340	5	35	8	8	内野(2塁)
3	タカザオ	10	右	.300	15	60	6	7	外野(中堅)
4	ヤンクマン	43	両	.260	25	80	4	6	外野(左翼)
5	コバヤン	6	左	.285	20	65	5	6	内野(1塁)
6	ロートロン	44	右	.280	15	75	5	8	内野(3塁)
7	ヤマサギ	1	両	.265	8	45	7	7	外野(右翼)
8	タツカバ	40	右	.225	5	30	4	8	捕手
控え野手	ウエダア	23	右	.215	3	5	4	6	捕手
	ミスガミ	5	右	.260	5	15	6	7	内野
	ハラシン	27	左	.285	3	5	6	6	内野
	コウコー	30	左	.210	3	5	5	6	内野
	オガト	37	右	.210	3	5	6	5	内野
	アラン	49	右	.300	10	15	4	4	外野
	ニシダヨ	28	左	.335	8	15	4	4	外野
	オサライ	9	左	.275	10	15	4	5	外野
	ナガシー	0	左	.260	5	10	6	6	外野

	選手名	背番号	投法	防御率	球速	R	L	F	スタミナ
投手	オーノン	24	左	2.30	140	4	7	6	65
	カワグツ	34	左	2.50	144	4	7	2	65
	ナガトム	16	右	3.65	150	5	5	4	60
	キタベー	20	右	4.00	136	7	6	4	60
	キトウシ	11	右	3.15	144	4	3	5	55
	サザウカ	18	右	3.35	146	6	3	5	30
	キヨカバ	19	左	3.00	138	3	5	1	30
	ツタツタ	14	右	2,00	150	2	6	7	35

D team

打順	選手名	背番号	打席	打率	HR	点	走	守	守備位置
1	ピコヤン	57	右	.255	15	50	7	8	外野(中堅)
2	タツミミ	3	左	.345	8	35	7	8	内野(遊撃)
3	デーステ	30	左	.240	10	55	5	7	外野(右翼)
4	オチオチ	6	右	.325	40	115	4	7	内野(1塁)
5	ウノーチン	7	右	.320	25	70	5	5	内野(3塁)
6	ハンスロー	2	右	.245	15	60	5	6	内野(2塁)
7	タイポー	55	左	.260	10	50	4	6	外野(左翼)
8	ナカララ	39	右	.225	5	40	4	7	捕手
控え野手	オイシイ	8	右	.200	3	5	4	6	捕手
	サイトーン	47	右	.250	5	15	4	5	内野
	ニムオト	5	右	.270	8	15	6	6	内野
	ヒロパシ	25	右	.200	3	5	4	5	内野
	カワママ	23	左	.285	5	15	4	7	外野
	オツトツト	40	左	.250	5	15	6	6	外野
	ニムアニ	31	右	.235	5	15	5	5	外野
	エンダア	36	両	.235	3	10	5	5	外野
	ヤマクーチ	9	右	.210	3	5	5	4	外野

	選手名	背番号	投法	防御率	球速	R	L	F	スタミナ
投手	ニシモポ	24	右	2.50	138	2	7	2	65
	コマプ	20	右	3.80	146	5	3	5	65
	オモ	13	右	4.50	138	3	5	3	60
	ヤマトト	34	左	2.95	140	3	5	7	55
	カワパタ	53	右	2.85	144	4	4	1	55
	カシマダ	18	右	2.75	144	4	3	3	25
	ヨダリン	29	右	3.75	152	5	2	2	30
	カクカク	33	右	2.55	148	6	4	7	35

S team

打順	選手名	背番号	打席	打率	HR	点	走	守	守備位置
1	イーダロ	58	両	.280	8	35	8	6	内野(2塁)
2	ヤーダナ	52	両	.270	5	30	7	6	外野(右翼)
3	ワライ	10	左	.275	10	50	5	6	外野(左翼)
4	ヒロワワ	8	右	.300	30	70	6	7	内野(1塁)
5	マーピー	7	左	.245	25	80	4	7	外野(中堅)
6	イケヤンマ	36	右	.310	35	75	7	7	内野(遊撃)
7	スーミン	5	右	.260	8	40	5	8	内野(3塁)
8	フロタ	27	右	.275	5	30	5	7	捕手
控え野手	ヤエカシ	28	右	.335	3	15	4	4	捕手
	ハタタ	26	左	.200	3	5	4	6	捕手
	スギウラ	9	左	.275	10	15	4	5	内野
	ナガシー	3	右	.250	5	5	5	3	内野
	サクダイ	48	右	.205	3	5	4	4	内野
	トマスノ	25	右	.270	5	5	8	6	内野
	オガワン	35	右	.260	5	10	6	5	外野
	クリーヤン	4	両	.255	3	5	6	8	外野
	ハチガミ	31	右	.205	3	5	6	5	外野

	選手名	背番号	投法	防御率	球速	R	L	F	スタミナ
投手	パヌスタ	15	左	3.55	144	3	5	4	65
	カワシャキ	17	右	3.65	146	6	3	5	65
	オバナナ	32	右	3.80	138	5	3	3	60
	カトーン	13	左	3.00	144	2	3	1	55
	ニシララ	29	右	3.55	140	4	3	3	50
	ランパチ	46	左横	3.85	138	5	3	1	25
	カナサバ	41	右	3.95	140	4	2	3	25
	ギャオー	24	右	2.80	144	5	2	4	30

T team

打順	選手名	背番号	打席	打率	HR	点	走	守	守備位置
1	ワダーン	6	右	.270	5	25	8	6	内野(遊撃)
2	ヤママキ	36	右	.305	5	30	8	6	外野(左翼)
3	オカカダ	16	右	.280	30	75	5	7	内野(2塁)
4	ピリッス	45	右	.260	40	100	4	5	内野(1塁)
5	タオタオ	8	左	.290	15	60	4	6	外野(右翼)
6	ナナノ	0	左	.270	10	50	7	6	外野(中堅)
7	ヤギリン	3	右	.255	15	40	7	6	内野(3塁)
8	キードン	22	右	.250	5	25	4	7	捕手
控え野手	シマダン	27	右	.245	3	5	4	6	捕手
	ヨシダヨ	39	右	.205	3	5	4	6	捕手
	ヨコタヌー	46	右	.295	3	5	6	4	内野
	ヒラタラス	30	右	.215	3	5	5	6	内野
	ミユマ	7	左	.275	5	15	6	6	外野
	カナモミ	5	左	.305	5	15	5	4	外野
	オーノー	2	両	.300	5	10	8	8	外野
	トマト	29	右	.300	5	5	5	5	外野
	カネゴン	33	右	.215	5	5	5	5	外野

	選手名	背番号	投法	防御率	球速	R	L	F	スタミナ
投手	ナカヌス	19	右	4.00	144	6	4	6	65
	キーヨー	4	右	3.80	144	6	4	5	65
	イケラ	18	右	4.55	138	4	3	2	60
	イヌマタ	25	左	4.50	140	3	4	2	55
	ミコシマ	56	右下	3.85	140	3	5	3	55
	スミトミ	24	右	3.80	138	4	2	1	25
	ノダダ	1	右	3.80	138	4	3	3	30
	ナカダン	34	左	4.60	140	2	5	3	30

W team

打順	選手名	背番号	打席	打率	HR	点	走	守	守備位置
1	ヨコタヌー	4	左	.305	5	35	7	6	外野(中堅)
2	タカハピ	6	両	.270	5	30	7	7	内野(遊撃)
3	ヤマザキ	2	左	.285	10	70	6	7	外野(右翼)
4	マーイーヤ	23	右	.300	28	80	4	6	内野(1塁)
5	ピチョレ	14	右	.315	15	65	5	7	外野(左翼)
6	シミーズ	5	右	.290	8	50	7	7	内野(3塁)
7	シンドラ	36	右	.250	5	40	7	6	内野(2塁)
8	イチカバ	33	右	.240	5	25	4	7	捕手
控え野手	ミヤサド	41	左	.290	3	5	4	6	捕手
	タニシゲ	1	右	.205	3	5	4	6	捕手
	チョウビ	9	右	.285	5	5	5	5	内野
	オーノー	8	右	.275	5	5	5	5	内野
	タカグイ	3	左	.245	3	5	7	4	内野
	カタヨカ	53	右	.220	3	5	4	5	内野
	ポンチェ	7	右	.265	10	15	6	7	外野
	ヤシキイヌ	31	両	.225	3	5	7	7	外野
	カバノ	0	右	.260	3	10	5	5	外野

	選手名	背番号	投法	防御率	球速	R	L	F	スタミナ
投手	ナカヤーン	19	右	3.90	146	5	3	3	65
	ニウラダ	28	左	3.45	138	3	7	6	60
	ノムラダ	21	左	3.80	144	3	4	1	55
	タイモーン	54	右	3.80	140	5	4	4	55
	サイトーン	17	右	3.35	140	5	3	6	55
	カケハバ	16	右	3.30	138	4	2	4	20
	ササキダ	22	右	4.00	146	4	3	1	25
	エントウ	24	右	3.35	140	6	6	6	30

Bu team

打順	選手名	背番号	打席	打率	HR	点	走	守	守備位置
1	オイシイ	4	右	.280	8	35	7	8	内野(2塁)
2	ワライ	9	左	.290	10	45	5	6	外野(中堅)
3	フライアン	16	左	.275	45	120	4	6	外野(左翼)
4	トレーパ	33	左	.305	25	80	4	6	内野(1塁)
5	カネムダ	6	右	.250	10	50	5	6	内野(3塁)
6	ススギ	2	右	.265	15	60	4	6	外野(右翼)
7	ヤマシバ	10	右	.240	5	35	5	7	捕手
8	マキシロン	12	右	.260	8	40	6	7	内野(遊撃)
控え野手	ミツヤマ	44	右	.305	3	5	4	6	捕手
	フルクボ	57	右	.210	3	5	4	5	捕手
	ゴセーキ	36	左	.220	3	5	5	6	内野
	アタチ	25	両	.210	3	10	5	5	内野
	ヨネサーキ	8	左	.210	3	5	5	4	内野
	ヨピダ	48	右	.200	3	5	6	4	内野
	ムラカモン	5	右	.300	5	10	5	4	外野
	ナカタネ	60	左	.270	3	10	5	4	外野
	ナカネギ	27	右	.230	5	15	5	4	外野

投手	選手名	背番号	投法	防御率	球速	R	L	F	スタミナ
	アパノ	14	左	2.70	146	3	7	5	70
	ノモモ	11	右	3.80	150	3	3	6	65
	オノーチン	26	左	3.50	146	5	5	1	60
	ヤマサピ	15	右	3.55	146	3	6	6	60
	カトーン	30	右	3.90	140	4	3	3	55
	タカヤマミ	20	右	4.90	140	5	4	3	25
	サトーウ	22	左	3.65	136	4	5	5	30
	ヨシイダ	21	右	3.00	144	5	3	6	35

B team

打順	選手名	背番号	打席	打率	HR	点	走	守	守備位置
1	マツナナ	8	両	.310	15	55	7	7	内野(3塁)
2	ヤマコチ	2	右	.270	5	30	6	6	内野(2塁)
3	フーマン	44	右	.325	40	125	4	6	内野(1塁)
4	カドラ	78	左	.305	35	90	4	6	外野(中堅)
5	フジーイ	10	左	.300	25	85	4	6	外野(右翼)
6	イシミーン	3	右	.290	20	70	4	6	外野(左翼)
7	ナカズマ	27	右	.255	5	25	5	7	捕手
8	オカワン	23	右	.250	5	30	6	7	内野(遊撃)
控え野手	ブジタ	25	右	.230	3	5	4	6	捕手
	ブクラ	1	右	.270	5	10	7	7	内野
	ブクハラ	40	右	.230	3	5	4	4	内野
	ユミンオカ	5	右	.210	3	5	6	4	内野
	モトヌシ	9	右	.305	5	15	6	4	外野
	ミナミムメ	0	両	.290	5	15	5	5	外野
	ヤマモミ	36	右	.295	3	5	5	6	外野
	クマーノ	6	左	.250	3	10	6	4	外野
	サトーン	45	左	.230	3	5	5	4	外野

投手	選手名	背番号	投法	防御率	球速	R	L	F	スタミナ
	ポシノ	28	左	3.40	140	4	7	4	65
	ヤマオピ	12	右	4.80	144	6	4	4	60
	サトーン	11	右	4.55	140	4	4	5	60
	タフマン	38	左	3.60	138	3	7	4	55
	チュルジ	42	右	4.00	144	5	6	1	50
	イトーン	16	右	4.00	140	4	2	1	25
	ヤマナイ	14	右	3.60	138	4	3	6	30
	サクワイ	18	右横	3.90	138	5	3	1	35

L team

打順	選手名	背番号	打席	打率	HR	点	走	守	守備位置
1	ツジーン	5	右	.300	5	45	8	8	内野(2塁)
2	ヒダノン	24	両	.285	5	40	8	8	外野(右翼)
3	アキアキ	1	右	.310	35	100	8	8	外野(中堅)
4	キヨキヨ	3	右	.315	35	90	4	7	内野(1塁)
5	レストラー	39	両	.250	30	75	4	6	外野(左翼)
6	イシケ	7	右	.270	20	65	7	7	内野(3塁)
7	タナベン	6	右	.300	5	50	6	6	内野(遊撃)
8	イトーン	27	右	.240	10	35	5	8	捕手
控え野手	ナカタダ	37	両	.210	3	5	4	4	捕手
	トマピノ	4	右	.230	3	5	7	6	内野
	フジーノ	35	右	.250	3	5	7	5	内野
	ヨシタペ	2	左	.315	3	15	6	5	外野
	パクレオ	29	左	.230	5	15	4	4	外野
	モリモリ	20	左	.310	3	10	4	4	外野
	パニュウ	10	両	.260	3	5	6	5	外野
	アペペ	25	左	.240	3	10	5	4	外野
	キタムダ	12	右	.200	3	5	5	4	外野

投手	選手名	背番号	投法	防御率	球速	R	L	F	スタミナ
	ワタヒサ	41	右	3.10	148	7	2	6	65
	ワタトミ	21	右	3.50	144	6	4	3	65
	カクカク	18	右	3.00	150	6	5	6	65
	マツムマ	15	右下	3.30	136	5	4	5	60
	シオザキ	16	右横	3.50	146	5	3	5	55
	クトウ	47	左	4.65	140	3	7	3	25
	スズテツ	34	右	4.00	144	5	4	4	30
	カトリン	26	右横	3.20	138	6	4	2	30

H team

打順	選手名	背番号	打席	打率	HR	点	走	守	守備位置
1	ササピ	3	左	.290	5	45	8	7	外野(右翼)
2	オガパ	1	右	.240	15	40	8	6	内野(遊撃)
3	キシカパ	8	右	.265	20	70	5	6	外野(中堅)
4	バナート	9	両	.255	38	95	4	6	内野(2塁)
5	アブショ	7	左	.315	30	80	5	6	内野(1塁)
6	ヤマモモ	29	左	.290	20	65	6	6	外野(左翼)
7	フジモモ	5	右	.250	15	50	6	6	内野(3塁)
8	ウチラ	30	右	.260	3	5	4	6	捕手
控え野手	アリダ	22	右	.220	5	25	4	7	捕手
	ヤマナキャ	27	左	.260	3	5	4	4	捕手
	ユカニカニ	6	右	.260	5	10	7	6	内野
	モリワギ	4	右	.255	5	15	4	5	内野
	ハバ	39	右	.250	3	5	5	6	内野
	イトーン	43	右	.220	5	10	5	4	内野
	ヒロニャカ	47	左	.295	3	10	4	5	外野
	ワカーイ	14	左	.280	3	10	6	4	外野
	タカヤヌキ	23	右	.215	5	15	5	4	外野

投手	選手名	背番号	投法	防御率	球速	R	L	F	スタミナ
	カトーン	17	右	3.80	144	6	5	1	65
	ヨーシダ	11	左	4.90	140	2	6	4	65
	ヤマカズ	18	右	4.00	138	5	3	6	60
	ヤマタカ	19	右	4.95	138	5	4	4	60
	ムラサン	15	右	4.10	140	4	4	2	55
	ヤーノン	24	右	4.50	136	5	3	3	25
	ナガウイ	31	左	4.05	140	2	5	3	25
	イノウヘ	12	右	3.25	144	4	4	5	30

F team

打順	選手名	背番号	打席	打率	HR	点	走	守	守備位置
1	オガワン	25	左	.300	3	30	8	7	内野(3塁)
2	シダイ	3	両	.250	5	35	8	8	内野(2塁)
3	プリュー	44	右	.310	25	70	4	6	外野(左翼)
4	ウインナー	10	左	.315	28	85	4	6	外野(右翼)
5	オースマ	11	右	.260	15	60	4	6	外野(中堅)
6	タナカーン	37	右	.255	10	45	6	6	内野(遊撃)
7	ナカズマ	7	右	.250	8	40	6	6	内野(1塁)
8	タモラ	22	右	.240	5	25	5	7	捕手
控え野手	ワパナ	99	右	.240	3	5	4	4	捕手
	フジウオ	35	左	.300	8	15	5	7	内野
	イカラピ	4	右	.280	5	10	5	4	内野
	フルフル	5	右	.270	5	10	5	6	内野
	ピロセ	1	右	.305	3	5	5	5	内野
	ススギ	2	左	.275	5	10	8	6	外野
	フタモラ	28	右	.220	5	10	5	5	外野
	シマラー	39	右	.230	3	5	7	4	外野
	コマツサケ	34	右	.220	3	5	6	4	外野

投手	選手名	背番号	投法	防御率	球速	R	L	F	スタミナ
	ニシザケ	21	右	3.45	148	7	2	2	70
	シパタ	13	右	3.80	140	4	4	5	60
	ツノーチン	30	右	4.40	144	5	2	5	60
	マツウダ	0	右	4.70	140	6	2	6	55
	スミズミ	23	左横	3.50	136	3	5	3	50
	タケララ	15	右	4.10	138	5	3	1	30
	サケイイ	14	左	3.70	140	3	5	3	30
	サトーン	17	右	3.60	144	5	3	5	30

O team

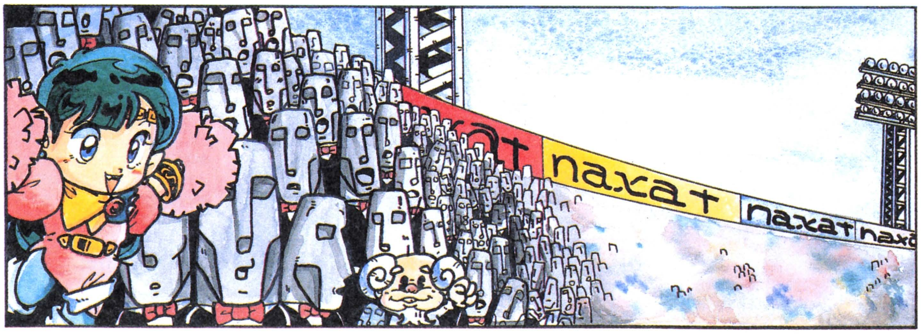
打順	選手名	背番号	打席	打率	HR	点	走	守	守備位置
1	タカガピ	5	両	.265	10	45	8	7	内野(遊撃)
2	ニシムダ	3	両	.285	5	25	8	7	外野(中堅)
3	ヘンデル	42	左	.250	15	70	4	6	外野(右翼)
4	ディアー	4	右	.310	35	105	4	6	外野(左翼)
5	アイクウ	1	右	.305	15	65	6	6	内野(1塁)
6	サトーケン	23	右	.295	5	40	6	6	内野(2塁)
7	ハツヒパ	0	右	.250	5	35	6	6	内野(3塁)
8	フクサバ	66	右	.220	5	25	5	7	捕手
控え野手	サイトーン	9	右	.230	3	5	4	4	捕手
	カカマダ	12	右	.210	3	5	5	4	捕手
	モーリタ	30	右	.235	3	5	4	7	内野
	カミカバ	6	左	.285	5	15	5	6	内野
	ヤマシダ	24	左	.285	5	5	4	4	内野
	ポリ	45	右	.270	3	10	5	4	内野
	サトーン	57	右	.220	5	5	6	4	内野
	ヨコチャン	2	左	.285	5	15	7	6	外野
	オカペ	38	左	.220	5	10	5	5	外野

投手	選手名	背番号	投法	防御率	球速	R	L	F	スタミナ
	ムラサン	29	右	2.50	146	4	4	7	65
	イラブ	18	右	3.75	156	3	3	5	65
	ソウソウ	15	右	4.35	144	4	4	3	60
	ソノカパ	28	左	4.60	136	3	4	3	55
	シラケタ	20	右	4.15	138	4	4	3	50
	ヒラマヌ	25	右	4.75	140	4	3	1	25
	コンノン	17	左横	4.80	140	3	5	1	30
	ウシシ	27	右	3.65	140	5	4	5	35

表の見方

打者のデータ 打席(両はスイッチヒッター)、HR＝ホームラン数、点＝打点、走＝走力(4〜8)、守＝守備力(4〜8) (打率、HR、点は89年度のデータ)

投手データ R＝右投げのカーブ、左投げのシュート(1〜7)、L＝左投げのカーブ、右投げのシュート(1〜7)、F＝フォーク(1〜7)、スタミナ(20〜70)



攻略メモ

モードも設定も豊富だし、操作性もいいゲームだ。だからよけいデータが古いのが惜しまれる。ここに掲載したデータは今シーズンの初めの頃のものを使っている。今の時期に出すのならやはり最新のデータを入れてほしかった。でもけっこう遊べるのでデータを活用してみて。 (GUY)

範子の日記 読んでくれますか♡



11月中旬発売予定
●定価1200円(税込み) A5判
角川書店

コンプティーク好評連載中のきゃぴりんエッセイ

小川範子の
おっこらせ日記

歌、ドラマ、私生活、15歳から17歳までの小川範子の素顔がいっぱーい



●巻頭16ページ撮り下しカラーグラビア●ドラマ、コンサート、イベントとっておきピンナップ●まんが界の奇才・はた万次郎VS似顔絵対談●範ちゃん頭の先から爪の先までカンペキデータetc

---

すべてのGMファンに届けたい！

ド迫力のGMライブビデオ2本、通信販売決定!!

GMフェスティバルの模様を収録したビデオが、11月21日にポニーキャニオンから発売される。GMファン必見のこのビデオ、本誌で通信販売もするので、絶対欲しいっ！　というキミは、下記の方法に従って申し込んでね。

●S.S.T. BAND　LIVE
興奮のステージ＋会場の熱気を再現！
VHS／46分／4,800円(税、送料込)

●ゲームミュージックフェスティバル'90
2バンド入ったお得なダイジェスト版
VHS／64分／5,800円(税、送料込)





お申し込み見本(例)

払込通知票 〈オモテ〉
口座番号 東京0-165340　金額 4800円
加入者名 ㈱角川メディア・オフィス　料金
払込人住所氏名 (郵便番号□□□-□□) 自分の住所 氏名 電話番号　備考　受付局日付印

〈ウラ〉
通信欄
S.S.T. BAND LIVE／1本
17歳

お申し込み方法

お近くの郵便局へ行き、郵便振替の青い普通払込用紙に以下のことを記入し（払い込み手数料は自分で支払ってください)、商品の代金を振り込んでください。

①あなたの住所、氏名、郵便番号、電話番号。名前には必ずフリガナをつけてください。
②通信欄にあなたの欲しい商品名、数量、そしてあなたの年齢を書いてください。
③振込先の口座番号は、東京0-165340。加入者名は、㈱角川メディア・オフィス

返品について

不良品の場合及び品質等にご不満の際は理由を書きそえ、商品の到着後7日以内にご返品ください。なお、返送料は不良品の場合のみ小社で負担いたしますが、それ以外はお客様のご負担になります。
※商品は払い込みの確認後、2～3週間前後で配送いたします。

問い合わせ先

●商品の内容については、㈱角川メディア・オフィス　〒102 東京都千代田区九段南4-7-16　市ヶ谷KTビル　☎03-221-9381

KMO 角川メディア・オフィス
〒102 東京都千代田区九段南4-7-16
市ヶ谷KTビル　☎03-221-9381

PONY CANYON INC.
〒102 東京都千代田区九段北4-3-31
㈱ポニーキャニオン

※商品の発送は、11月21日以降になります。


SF艦隊戦
誌上ゲーム&コミック
ガイナウォーズ
MISSION 1
静かなる銀河に、いま熱い嵐が巻きおこる!!
新連載開始!
企画・原案 G/F PROJECT
システムデザイン プログラム ヒューマン㈱
コミック 高長 歩
制作 ㊫PCエンジン

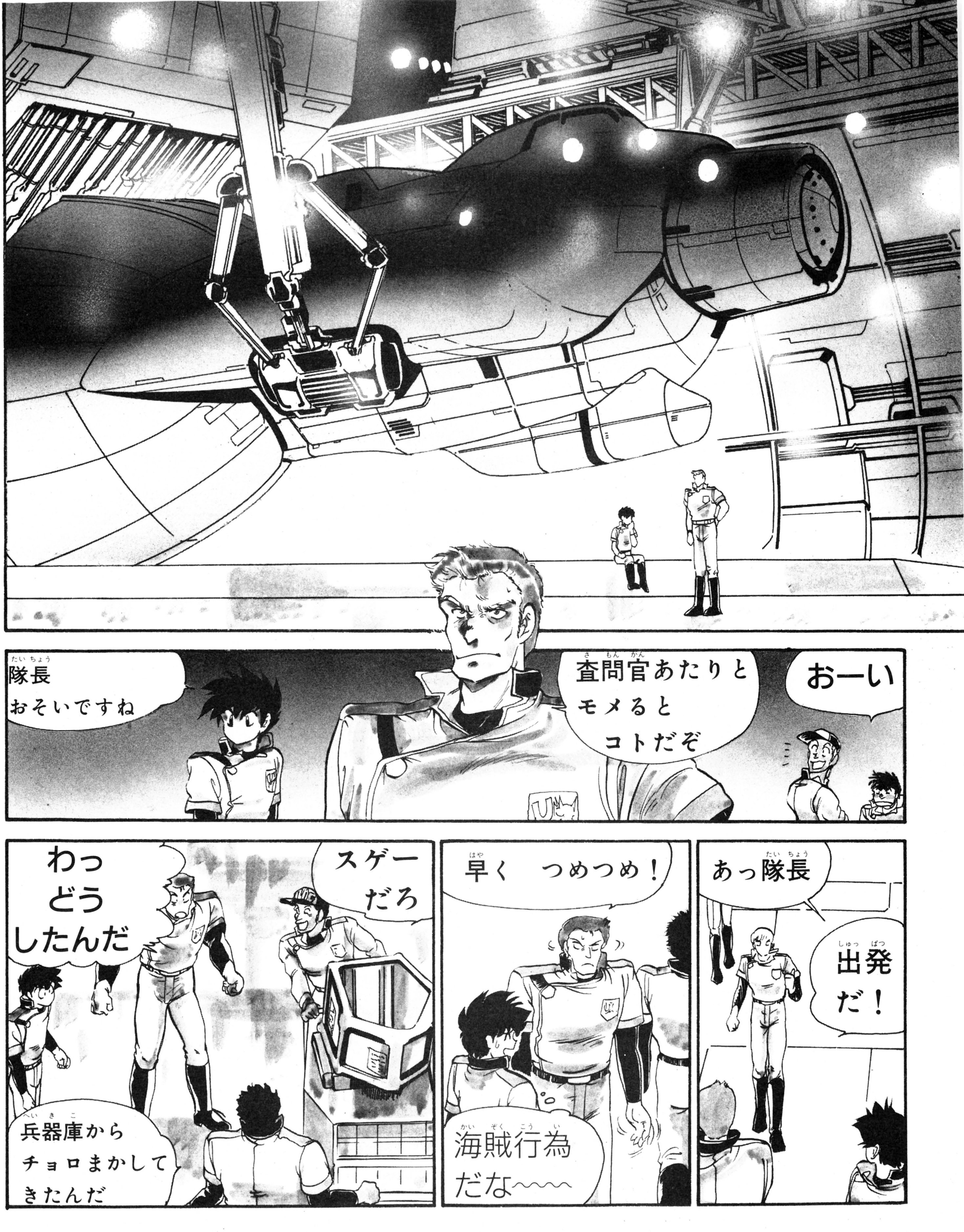

ユーノス連合軍と
A．P．O．との
戦争は——
24世紀半ばに
小さな紛争として
勃発し——
宇宙開拓企業と
植民者との
利権争いとして…
5500光年に及ぶ宇宙へ広がっていった
戦いは消耗戦と化し
双方とも
泥沼の戦局を
むかえていた
植民惑星P－4
A.P.O.軍
参列艦トライド



とっ
空母イリスが戦闘不能により戦列を離れます！
失礼します
レインジェント作戦のタミラ惑星師団の報告です
……
ホーランド少尉!?
この資料では君の身上証明をすることはできんがね!?
レインジェント作戦は極秘任務だった
俺も俺の隊も登録を抹消してある
なるほど…
非公式であるが…
君の隊へのスパイ艦容疑をとり下げることにする



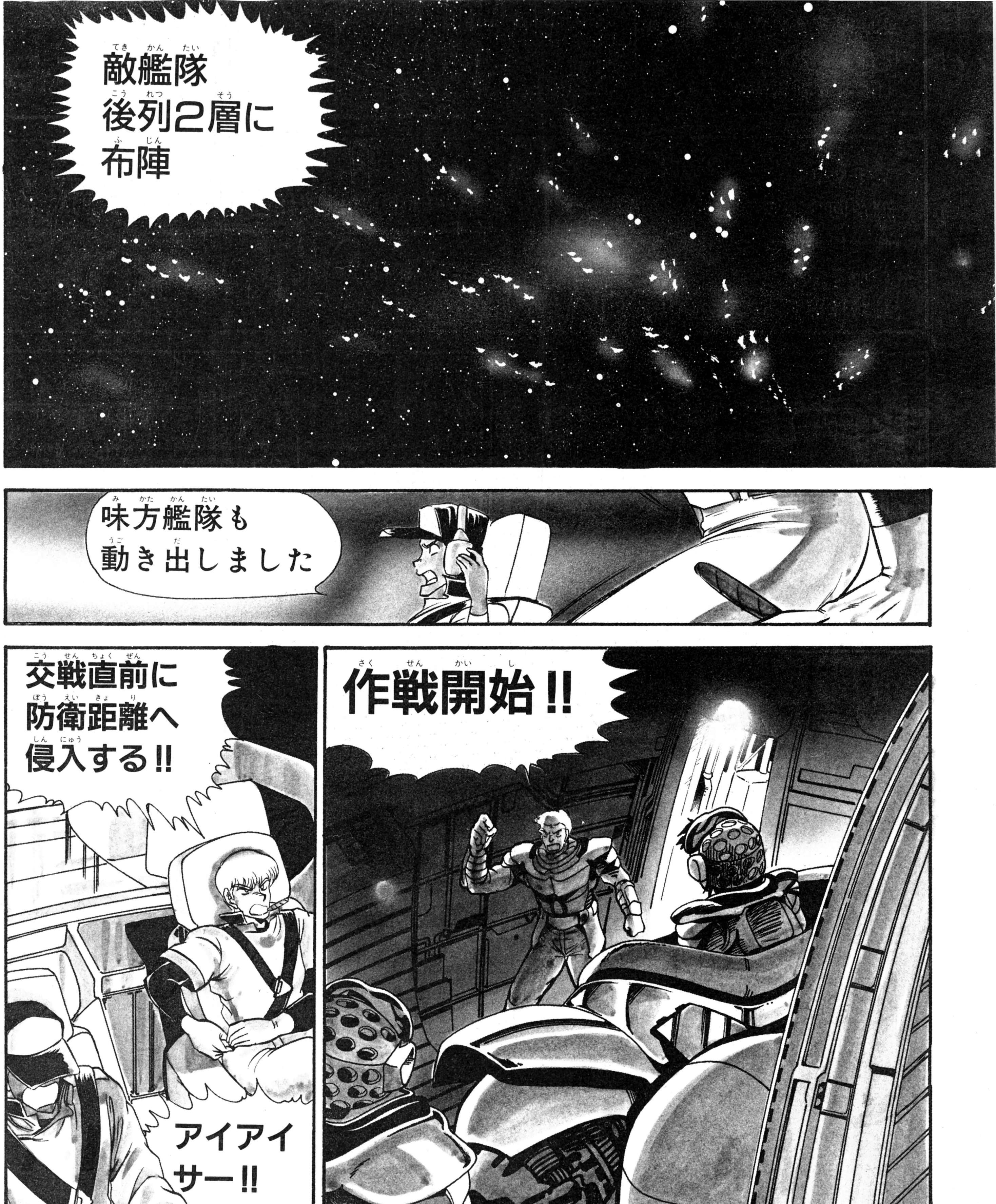
少尉
連絡ミスに通告ミス!!
よくもやってこられたもんだ!!
あの少尉!
戦闘中に下らねえことで呼びとめやがって
発信コードをミスしたあなたにも責任はあるわ
オレの隊は…
何かまた特別任務を!? …でなければ
タミラの連絡官があなたの名前を知っていたので事がすんだのですが…
……悪かったなボロで……
ええっあのボロ駆逐艦で!?
タミラより作戦継続を委任されている
ユーノス連合のある2級戦艦を拿捕すべく追跡中だ!!


おーい
査問官あたりとモメるとコトだぞ
隊長おそいですね
スゲーだろ
わっどうしたんだ
兵器庫からチョロまかしてきたんだ
早く　つめつめ！
海賊行為だな～～
あっ隊長
出発だ！


まって下さい！
本気で単独戦艦強襲を!?
連携作戦をたてては!?
強襲作戦のイミがなくなっちまう
ま 好きにやらせてもらうさ
そんなアホな


本艦隊は戦闘空域より離脱一回頭
823秒後に戦闘再開する
敵艦隊の位置確認！
奴はいるか!?
識別信号を解析中……
見にいった方が早えかもよ
ギム！
装甲歩兵のライドアップはどうだ!?
完了している！
あとは作戦開始時間の設定だけだ!!


バレなかったか!?
ああ
A.P.O.とはいえ惑星かわれば別世界だ…
このP－4も事情がまるでちがうからな…
登録抹消をいいことに勝手に戦艦を追い回してんだもんなア
ま…その方が金になるけどよォ……
イキナリ別星系からきて信号まちがえりゃそら捕まるわな…
でたぞ
ローゼイトプロスペクト識別信号確認！
……
まちがいない奴だ!!


敵艦隊後列2層に布陣
味方艦隊も動き出しました
作戦開始!!
交戦直前に防衛距離へ侵入する!!
アイアイサー!!

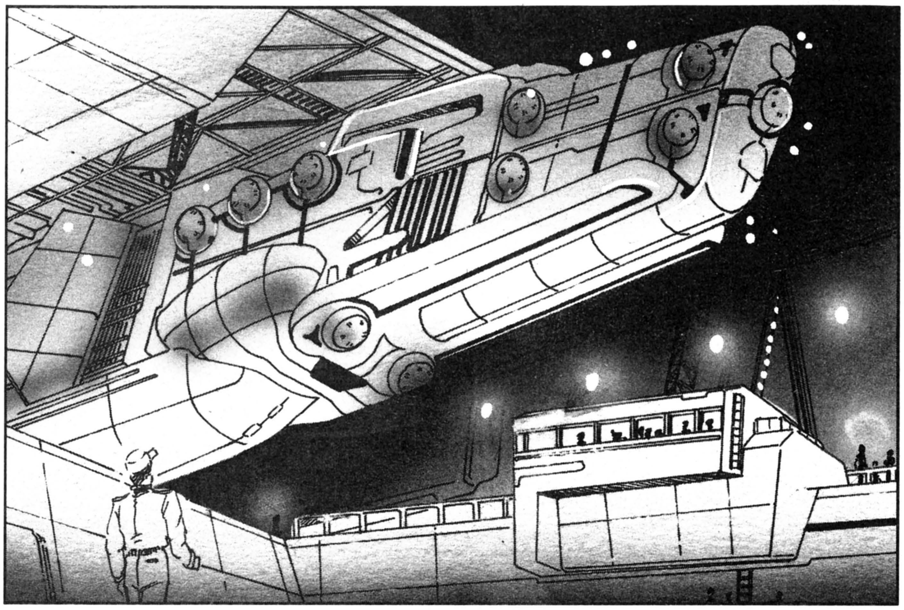

P－4
敵艦隊はP－4防衛圏外に布陣 現在砲撃戦を展開中だ
P－4 A.P.O.
防衛ライン
ユーノス連合軍 艦隊陣営
本艦のターゲットは敵艦隊内の推定2級艦クラスのローゼイトプロスペクト コイツに強襲をかける――
Roseate Prospect
一担ワープにより戦闘エリアより離脱――
敵艦の索敵センサーをまくためだ
再びワープをかけ
敵艦の磁力線シールドと本体のスキ間へ潜入する
あとは艦にとびうつり
メインコンピューターをつぶせば艦は沈黙する


簡単にいってくれるぜ
ワープミスるなよアルファ!!
ダレにいってんだ
怖ェなら目ェつぶってろ!!
往復ワープ!!
特急便でいくぜ!!
カッ
ドゥン
以下、2月号(12月末売号)に続く!!

The World of GAINAWARS
ガイナウォーズの世界
宇宙進出の歴史

大銀河興亡史！ 動乱の時代は到来した

はい！ ついにはじまりました、新読者参加ゲーム"ガイナウォーズ"！ 前のコミックを読んでもらって、ここがどんな世界なのか、だいたいわかってくれたと思うけど、このページではその背景世界をもう少しくわしく解説してみよう！



宇宙への進出

——西暦2078年。銀河の片隅で産声をあげた青き星"地球"では、人口の爆発的増加にともない食糧難、環境の汚染などが修正しきれないほど進行していた。

そして、増えすぎた人口を支えきれなくなったとき、人類は新たな新天地を求め、宇宙へと進出していった。

半世紀の後、人々は数々の問題、難題を解決し、ついに太陽系内の様々な惑星や衛星に開拓基地を築きあげた。これによって得られた膨大な資源や技術は、コロニーの建設や惑星や衛星の開発を促進し、人類の生活圏は月へ、火星へと広がっていくことになる。

人類の抱える多くの問題は、かろうじて解決の糸口が見つかり、広大な領域を手に入れた人々の眼前には永遠の繁栄が広がっていた。

"ニューフロンティアエイジ"……人はみな、この時代をそう呼んだ。ここには豊かな明日を目指す開拓欲が満ちあふれていたのだ。

ガイナウォーズ歴史年表

西暦2078	人類の宇宙開拓はじまる。
西暦2108	第１号コロニーが完成。試験的に移住開始。
西暦2180	このころまでに、太陽系の主な惑星、衛星に開拓基地が完成。火星、月に移住開始。
西暦2275	"ビッグ３"の台頭。
西暦2287	ラグシュタット博士、ワープ航法を完成。
西暦2295	ベッグ・ルドラーにより、A.P.O.出現。
西暦2310	人類初のワープエンジンを搭載した宇宙戦闘艦"ドレッドノート"進宙。
西暦2340	ユーノス連合の確立。このときより"宇宙標準暦（UC）"が使用されるようになる。
UC0021	パイロットヒーロー"シュン・サカモト"、星間輸送船パイロット組合の代表になり、A.P.O.に協力、本格的に組織が確立する。
UC0042	シュン・サカモト暗殺。その息子エディ・サカモト、A.P.O.の議長に就任。
UC0048	ユーノス連合、A.P.O.を支持する惑星に対し、経済的制裁を敢行。資源や食糧、器材などの輸出入がされなくなる。

"ビッグ3の確立

本格的な宇宙開発の幕開けとなった22世紀初頭。旧世界より人類を統治していたすべての政治勢力は、未だなお、地球に残っていた。前時代の妄想に取り憑かれていた彼らは民衆に宇宙へいくことを強要し、母なる地球を自分ら政治エリートのものだけとしたのだ。

しかしその当時、残存していた地球連邦政府を動かし、人々を統治していたのはいったい誰だったのか？ そう、それは"企業"である。20世紀後半より巨大にふくれあがった多くの企業たちは、吸収、合併を際限なく続け、この時代には政治力の及ばない強大な組織へと発展していたのだ。

やがて23世紀後半、前時代に存在した18の企業は3つに統合されていた。"ビッグ3"と呼ばれるこの企業たちは、完全に連邦の支配力を掌握し、ついに前時代の国家以上の存在となったのである。

A.P.O.の出現と対立

24世紀中期、ワープ航法の実用化と共に人類は13の恒星系に進出、その惑星や衛星を次々と開拓し、かつてない拡大を続けていた。

が、これによってふくれあがった人類に対し、今までの統治機関では統治不可能な状態になるという弊害をも起こした。そこでビッグ3はたてまえ上で存在させていた地球連邦制度を廃し、人類の勢力圏を分割した。さらにビッグ3がそれぞれの主権で統治することを取り決めるにいたって"ユーノス連合"を名のり、堅固な支配体制を確立したのである。

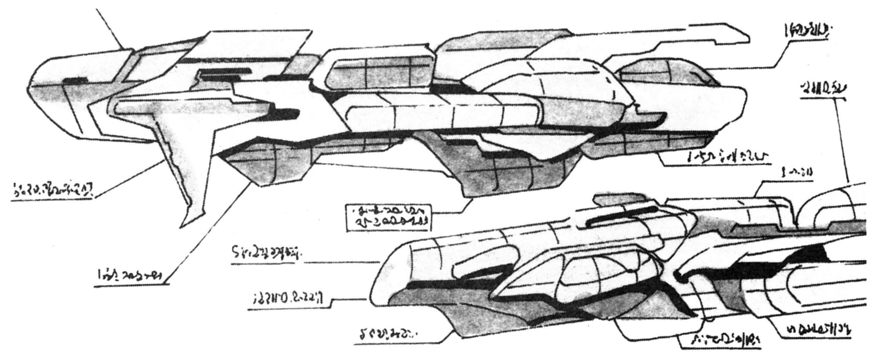
しかしこの時代、辺境の開拓宙域の中には、連合の支配体制……特に苦労して開発した惑星を、無条件で連合にとられるという制度に不満を持つものが多く出現した。そんな風潮が高まる中、生産力を安定させた惑星の中から、企業に支配されない自治を望む声が出はじめる。やがて、それは企業に弾圧され続けてきた自由政策主義者とも呼応し、辺境惑星"ノーザーン"において、本格独立運動組織"A.P.O."の成立につながったのである。

——そして宇宙は両組織の対立により、史上最大の動乱期を迎えることになるのだ……。

ユーノス連合

巨大な資本力と強力な支配体制

現在、人類によって開拓された全宇宙を、強力な経済力と支配力で圧政をしく"ユーノス連合"。ここではその連合について、簡単に要点をまとめてみよう。



【起源】　古くは遠く20世紀後半にまでさかのぼる。このころより吸収、合併を繰り返し、巨大化をはじめた企業たちは、23世紀後半には3つの超巨大企業へと変貌していた。そして24世紀中期、その"ビッグ3"と呼ばれた"スミビシ・トレーディング社""M&R社""フィラップ・バルア社"の3企業が旧地球連邦制度を廃し、新たな支配体制を確立すべく興したものが現在のユーノス連合である。

【形態】　連合における政治支配力はビッグ3に掌握され、各企業より選ばれた108名の代表議員で形成される総合議会により政治の方針が決定される。議員の数もその力関係の比率（スミビシ：M&R：フィラップ＝5：3：2）によって決められる。

【軍事力】　戦闘行動を目的とした専用の艦艇を建造し、支配下の各惑星に配備している。単艦単位の性能は、A.P.O.側の使う戦闘用改造輸送艦など問題にならないほど高い。特にその外装甲に使われるHS合金は一般の輸送艦のB-II合金にくらべ、40%増程度の堅固さを誇っているといわれる。

艦種も目的に応じて多くが存在し、各作戦行動に対応できるようになっている。

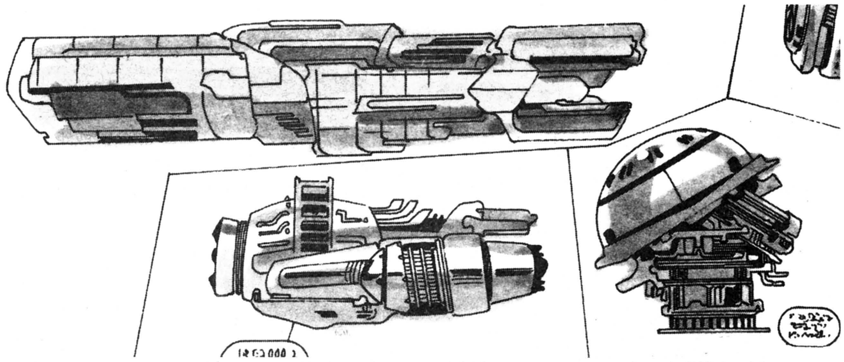
しかしながら、現在まで大きな戦争がないため、艦隊の練度はそう高くないという。

【主張】　各惑星の自治による支配体制の分散は惑星ごとの閉鎖的結束を強めることになり、人類全体の弱体化につながる。それよりは支配系統はひとつにしぼったほうが強固な体制を維持しやすい。そのために、時には強制的な政策をとることもやむをえないだろう。

A.P.O. アクティビティ プラネッツ オーガニゼーション

連合に反旗をひるがえす革命集団

あくまでも惑星の自治権と独立を主張し続けるA.P.O.。彼らは圧倒的な連合に対し、どのような態勢で立ち向かっているのだろうか。



【起源】　23世紀の後期、ベッグ・ルドラーによってこの組織が結成されたころ、それはまだ、小さな革命組織であった。

しかしユーノス連合が成立した当時、地球から遠く離れた辺境惑星のいくつかでは、連合の支配体制に不満を持つものが数多く出現。そんな彼らと結びつき、パイロットヒーロー"シュン・サカモト"の率いる星間輸送船パイロット組合の協力を得たとき、A.P.O.ははじめて植民星の自治独立と連帯を掲げる組織となった。

【形態】　主力となって活動するのは、以前、銀河中に散らばり、自主的な運賃体系を作るために、親会社や雇い主との交渉を繰り返していた"星間輸送パイロット組合"である。

現在では惑星"ノーザーン"におかれた代表者16名による評議会の指示に従い、反連合運動を続けている。現議長の任には、連合によって暗殺されたシュン・サカモトの息子"エディ・サカモト"がついている。

【軍事力】　A.P.O.では連合のように戦闘艦艇を建造することなく、輸送艦船を改造し、戦闘用としている。兵器の製造力に関しても、輸送船の補強材と艦載砲の取り付けに使われているのが現状だ。しかしその程度の工業力しか持たないA.P.O.が、輸送船とはいえ、連合のそれを凌駕しかねない数を保有している事実の裏には、なにかしらのバックがいるものと考えられる。

【主張】　個々の惑星に対し、一方的な権利を主張せずに自治権を与え、相互協力によって自由かつ平等な政治を確立するべきである。

シナリオ

2大陣営！キミはどちらに参加する？

さあ、ここからがゲームの本番だ！ここまでちゃんと読んでくれたキミなら、もうどちらの陣営が好きかぐらいは決まっていることだろう。じっくりシナリオを読んで、連合かA.P.O.、どちらで参戦するか慎重に決定しよう！

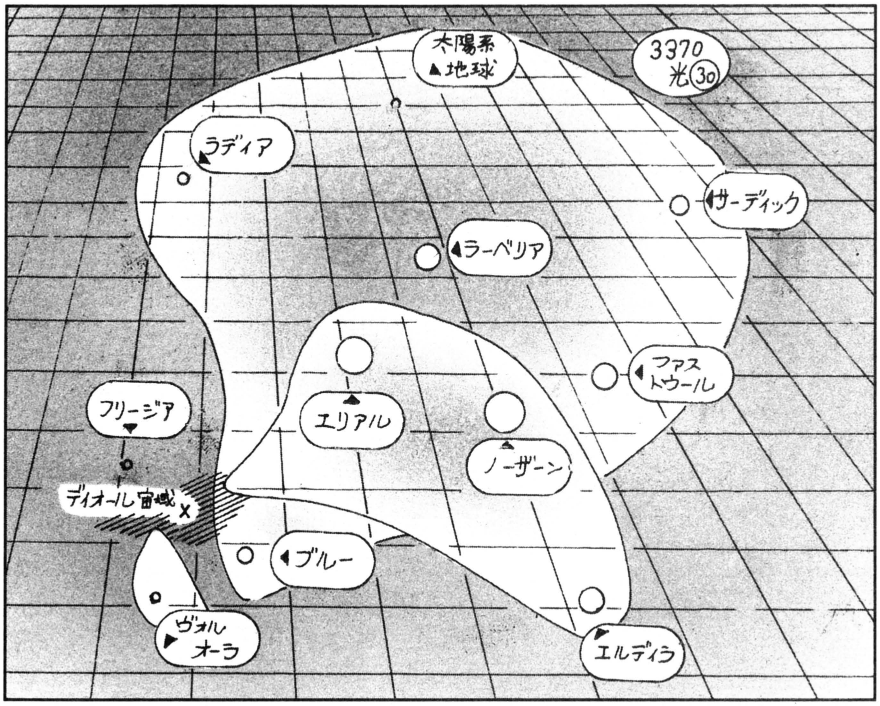
両陣営勢力図(UC0048)

【ユーノス連合】　宇宙進出以来、拡大され続けてきた人類の勢力図は、太陽系→ノーザーン恒星系間の約5500光年を長直径とした楕円になる。

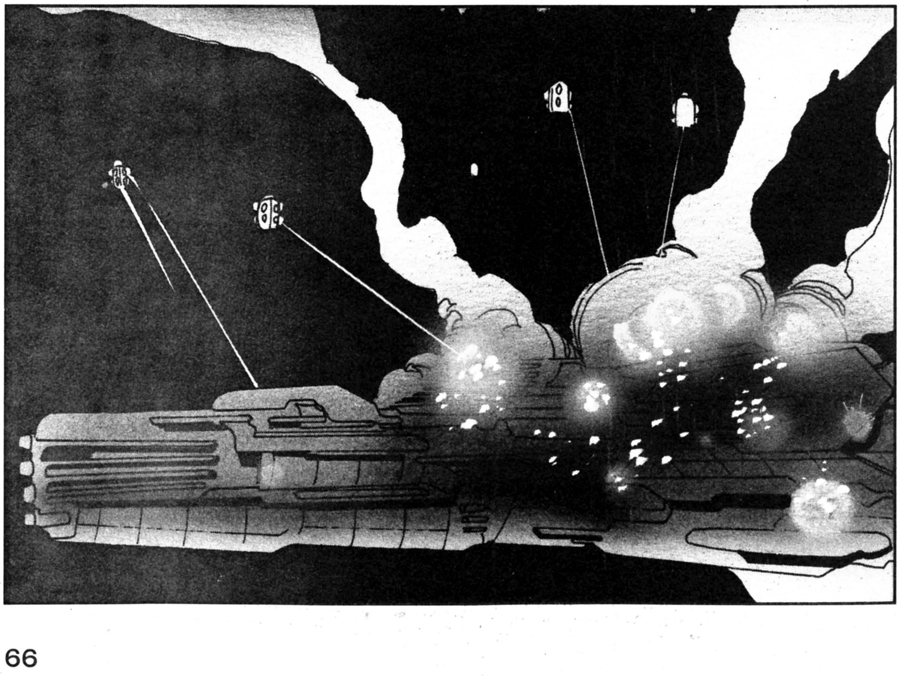
その中でユーノス連合側勢力のしめる割合は全体の約70%を越えると言われ、3つの主星（スミビシ社の惑星ラーベリア、M&R社の惑星サーディック、フィラップ社の惑星ラディア）がそれぞれまかされた宙域を統括している。

軍事的には、惑星規模要塞ファストゥールと“宝石箱”と呼ばれる散開星団に数個艦隊（実数は不明）をおき、拡大しつつあるA.P.O.に対抗している。また現在、強固な防衛ラインを確立すべく、“魔の”ディオール宙域のはずれにファストゥールにつづく惑星規模要塞を建設しつつあるという。

【A.P.O.】　A.P.O.側の勢力は、人類の全勢力のうちの約20%をしめ、今なお拡大傾向にある。また、主星ノーザーンと惑星エリアル、エルディーラのある中心勢力の他に孤立した小勢力が2つ存在し、その統合化を急いでいる。



大戦勃発！ヴァルオーラ星域で両陣営艦隊激突！



ユーノス連合とA.P.Oの関係が、悪化の一路をたどっていた宇宙標準暦0048年。いつまでも反抗を続けるA.P.O.に対して、突如、連合側のとった“連合側惑星のA.P.O.側に対する援助、輸出入の禁止”という経済的制裁は、A.P.O.を支持する各惑星に少なからずの波乱を巻き起こした。

これまでは両勢力が敵対関係にあったとはいえ、その統治下にある個々の惑星同士では、星間の交流もいちおうは保たれ、利害の不一致が出ないかぎり、物資の援助、輸出入は認められていたからである。

惑星“フリージア”。このA.P.O.を支持する辺境惑星でも、今回の経済制裁によって未曾有の大混乱を起こしていた。この星は、開拓時代に資源などはほとんど採掘されきっており、資源はおろか、食糧さえもその大部分を他惑星からの輸入にたよっていたのである。

しかも、必要物資のほとんどを企業側の惑星から仕入れていたのだ。

そこで"フリージア"惑星代表機関は、この混乱を少しでもおさめるべく、友好状態にあった企業側の惑星"ブルー"より物資を密輸することを計画した。まず物資を積載して"ブルー"を出港させた輸送船団を中立惑星"ヴァルオーラ"行きの船とみせかけ、ひとまずそこへ向かわせる。そしてその港で税関の目を盗み（ここの税関は監視力が非常にゆるい）、待機していた"フリージア"行きの輸送船団に荷を載せかえようというのである。

そしてここまでは何事もなくことは進んだ。

しかし荷を積みかえ、今まさに出港せんとしたとき、予想外の出来事が起こった。

ふだんならヴァルオーラから数千万kmも離れた航路を航行しているはずの、巡洋艦4、駆逐艦8からなる企業側のパトロール艦隊が突如、ヴァルオーラに降下してきたのだ。

そしてこの事態にあわてた輸送船の1隻が逃走しようとしたことで、輸送船団の存在、目的がばれ、交戦状態に陥った。輸送船団は60隻を数えていたとはいえ、軍用艦を相手に戦えるはずもなく、パトロール艦隊のほぼ一方的な攻撃により、5隻が爆炎をあげ撃沈してしまった。そして残った輸送船もパトロール艦隊の管理下に置かれてしまったのだった。

これを知ったA.P.O.代表評議会では、作戦参謀兼、艦隊司令官のひとり、コーネット大佐が"今回の戦闘行為はあきらかにわれわれに対する挑発である"と唱えたことにより、気勢はいままで踏みきれなかった"開戦"へといっきに傾いていった。そしてその48時間後、代表評議会は15対1で開戦を可決、ユーノス連合に対し宣戦を通告したのだった。

一方、それを受諾した連合側も、最初の戦場になるであろうヴァルオーラ星域への出撃に備え、7個船団を宇宙要塞"ファストゥール"へ集結させつつあった……。

ユーノス連合 ← 両軍作戦本部より → A.P.O.



敵艦隊を迎撃せよ!

「A.P.O.側は戦闘力を持たない輸送船を、わが同胞の艦隊が一方的に攻撃したという事実のみを主張し、連合の行為を非難しているようだが、さきの密輸事件はあきらかに違法行為である。そのことを棚にあげ、正義を主張することこそ制裁を加えるべきものなのだ。

わが声に耳を傾ける者よ、ぜひともわが軍に参加し、A.P.O.の排除に協力をしていただきたい」

ディリアム中将

⬆非常に頭がきれるが、その狡猾な性格は有名で、常に黒いウワサの絶えない男である。艦隊運用もうまい。



輸送船団を救出せよ!

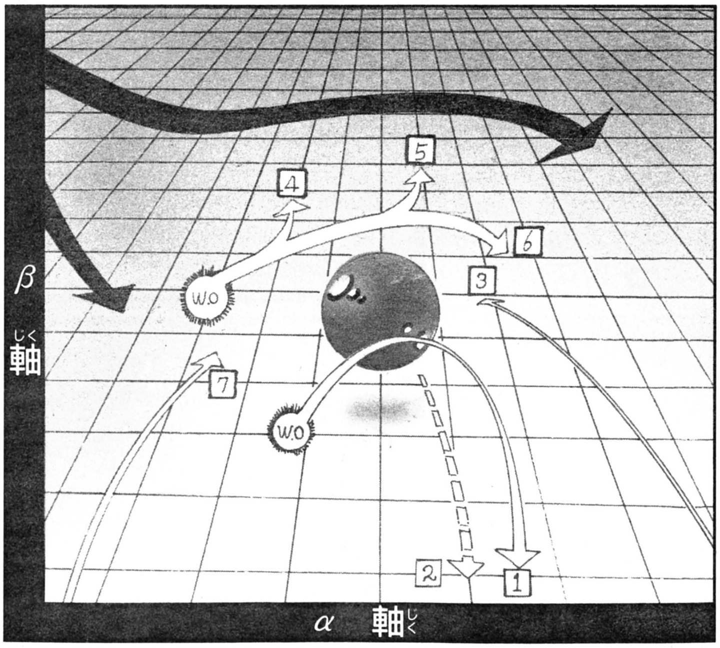
「惑星ヴァルオーラにおける、連合の一方的な戦闘行為はあきらかにいきすぎであり、暴挙である。今までの圧政、経済的制裁までは耐えてきたが、これ以上、連合の暴挙を許すわけにはいかない。連合の暴虐を許せぬ者よ！　今こそわがもとに集い、共に戦おう！　今回の目的は開戦と同時にパトロール艦隊を奇襲、輸送船団を救出することである！」

リットリオ大将

⬆A.P.O.の老将である彼は、その顔に似合わぬ優しい性格で多くの部下に好かれている。実は大の戦争ギライ。

本作戦の交戦予想ポイント

宇宙標準暦0048
ヴァルオーラ星域



連合側 各ポイント別任務

第1船団：4個艦隊をもって、宣戦布告受諾より12時間後に、惑星の左方より宇宙港に降下。敵艦隊の襲撃に備える予定。もし敵艦隊の攻撃が予想よりも早かった場合、敵主力艦隊と交戦、大規模な戦闘が展開すると予想される。交戦予想ポイント……1、2もしくは3、4、5、6。

第2船団：3個艦隊をもって、第1艦隊の到達よりも早く宇宙港に接近、上空に展開し、輸送船団の逃走経路をふさぐ。万が一、それ以前に輸送船団が惑星より脱出していた場合、追撃ののちにこれを撃破する任務を負うことになる。交戦予想ポイント……1、2、7。

A.P.O.側 各ポイント別任務

護衛船団：2個艦隊をもって、戦闘許可時間がくると同時に（協定により、宣戦布告から6時間は一切の戦闘行為は禁止されている）惑星に停泊する敵パトロール艦隊を奇襲、これを撃破したのち、輸送船団を護衛、戦闘区域より離脱。交戦予想ポイント……1、2。

戦闘船団：3個艦隊をもって宇宙港の反対側の宙域に展開、敵戦闘艦隊より、味方艦隊の逃走を援護。もっとも激戦になると思われる。交戦予想ポイント……4、5、6。

第1、第2別動隊：それぞれ1個艦隊をもって輸送船団の逃走路を左右から援護。交戦予想ポイント……第1：3、6。第2：1、7。

ルール

新読者参加ゲーム！ルールはよく読もーね！

これは広大な宇宙を舞台に、参加者が2大勢力のどちらかに参加して、艦隊戦やその戦いによる出世を楽しんでいく、誌上読者参加ゲームなんだ。キミは艦隊指揮官となって、自分の艦隊をあやつり、敵艦隊を撃破せよ！

そしてどんどん戦果をあげて出世して、栄誉と金（もちろんMACだよ）をその手につかむんだ！　……とまあ、これがどんなゲームかわかったところでルールの解説に移ろう。

まず最初に、指揮官となるキャラクターの名前を決めよう。……決まったかな？　よしよし、そうしたら今度はユーノス連合とA.P.O.、どちらの軍に参加するか決めるんだ。どちらについたら得……なんてことは一切ないから自分の好みで決めていいぞ。そしたら今度はキャラクターの名前と登録No.を軍に申請するんだ。この3ケタの数字の登録No.を軍に提出することで、キミは正式な司令官として軍に登録されるんだよ。しかし1回登録しちゃうと、もう軍の変更はきかないから注意してね。それから、次回以降でも今回と同じキャラで参加したかったら（このゲームでは死亡はないのだ）、登録No.は絶対に忘れちゃだめだよ。この数字はキャッシュカードの暗証番号みたいなもんで、応募ハガキに番号を書いてなかったり、ちがってたりすると、そのキャラは指揮官として認められないぞ！

さて、ここまで終わったら、いよいよ出撃だ！　初めて戦闘に参加するような新米指揮官には、連合軍なら駆逐艦を、A.P.O軍なら小口径のビーム砲数門と光子魚雷で武装した改造輸送艦が数隻与えられる。キミはシナリオの交戦予想ポイント図とにらめっこしながら、その艦隊をどう運用するのか決めていくんだ。まずは進攻する戦域から。ここで前のページの交戦予想ポイント図を見てほしい。そこにはおおまかな艦隊の進路と交戦予想ポイントが7つ、1～7で書かれているよね？

ここでは予想ポイントを数字でひとつ選ぶ。そこがキミの艦隊の目標地点となるんだ。ポイントによって、敵の数なんかもだいぶ変わるだろうからよく考えて選ぼう。そして次に艦隊戦術だ。艦隊は敵と遭遇すると戦闘に入るんだけど、このときどんな戦術で戦闘を行うか決めるんだ。戦闘中、陣形は5回まで変更できるから、このページの表にある6種類より、5つ選んでね。

さあ、ここまでを応募ハガキに記入したら、あとはポストに入れて結果を待つだけ！　しめきりは11月12日の消印があるハガキまで。

艦隊戦術

❶全艦突撃	敵艦隊の中央に斬り込み、攻撃。大きな攻撃力を誇る反面、防御は手薄に。
❷一斉射撃	砲撃力の高い面を敵艦隊に向けて全力射撃。極端な機動をする敵に有効。
❸散開攻撃	艦隊を散開、多方向からの攻撃により、敵の砲火を分散させる。
❹迂回攻撃	一定範囲の距離をおいて攻撃。突撃をかけてくる敵には特に有効。
❺回避攻撃	回避運動を行いつつ攻撃。命中率が落ちるが、敵の攻撃をかわしやすい。
❻後退防御	防御砲撃をしつつ後退。敵に背面を向けるため、突撃されるともろい。

応募ハガキ記入例

a	プレイヤー氏名	マルカツハジメ				
b	プレイヤー登録No.	1	2	3		
c	キャラクター名	ヤコペッティ				
d	どちらの軍に参加するか	ユーノス連合				
e	進攻する戦域	3				
f	艦隊戦術	(1) 2	(2) 2	(3) 1	(4) 5	(5) 4

【注意事項】　〈プレイヤー登録No.〉には3ケタの数字を記入。この数字はキミのキャラの暗証番号だから忘れないでね。〈どちらの軍に参加するか〉は、ユーノス連合かA.P.O.のどちらかを選択。〈進攻する戦域〉は1～7の中からひとつ選ぶ。〈艦隊戦術〉ってのは、このページにのっている表より5つ選ぶんだ。同じ行動を複数回選択するのも可能だよ。

●戦果をあげて階級をあげよう！
MACや特典がもりだくさんだ！

毎回、大戦果をあげた指揮官には膨大な金額のMACが報奨金として支払われることになっている（額はまだナイショ）。それから戦果をあげ続けて出世した指揮官には、最初は駆逐艦しかなかったところに、巡洋艦や戦艦を使うことが許されるようになるんだ。当然、それによって戦闘は有利に展開できるようになるぞ！　他にも特典は考えているんだけど、くわしくは次回以降で述べていこう！

さてさて、新しくはじまりました“ガイナウォーズ”、いかがだったでしょうか!?　今回はまだ第1回目だからしょーがないけど、次回以降では読者コーナーも設けるぞ。艦船やキャラのイラスト、アイデア、オリジナル設定なんかを送ってくれたらうれしいな。意見、お便りも待ってるからね！
……それでは、さ来月までさよーならー！

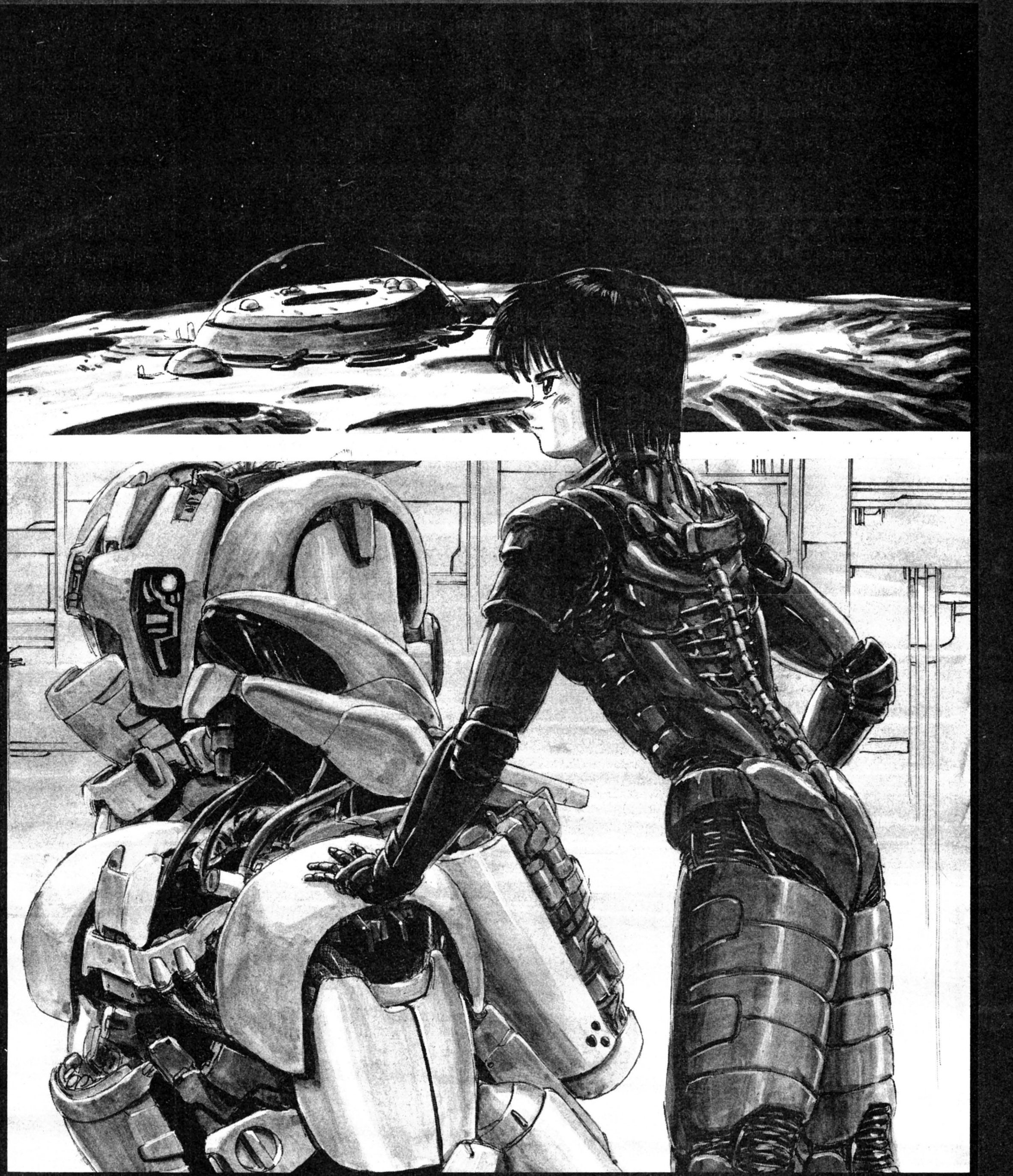


※ハガキのメ切りは11月12日（当日消印有効）だよ!!

GROUP SNE PRESENT

CYBER KNIGHT

［サイバーナイト］



第2部
第5回
連載第16回

小惑星ラーブン

謎のロボットやメンターナの情報を得るため、〈ソードフィッシュ〉は惑星ファーワールドを離れることになった。目的地はワルドリング星系にある小惑星。いよいよエイリアンと初接触する乗組員たちは……。

作者：山本弘とグループSNE　ストーリー／山本弘　メカニック解説／水野良　監修／安田均　イラスト：佐藤典司（コンパイル）

さらば ファーワールド

私たちがファーワールドを離れる日がやってきた。

ローランド大統領らは、しきりに私たちを引き止め、この惑星に永住することを勧めたが、私たちの決意は固かった。せっかくジャンプ・ドライブが修理できたのに、使わずに腐らせてしまうのはばかげている。可能性があるかぎり、前進してみたかったのだ。

この星に250年も住んでいる人たちにとって、地球はすでに伝説の星でしかない。彼らにとって、ファーワールドこそ故郷なのだろう。だが、私たちにとって、やはりこの星は永住の地ではないと思えるのだ。

それに、謎のロボットによる被害を食い止めるためにも、彼らがどこから来るのか、何が目的なのかを調査する必要があった。それにメンターナのことも気にかかる——ファーワールドにじっとしていても、これらの謎が解けるとは思えない。

手がかりがまったくないわけではない。ソコロフ教授は、今から150年ほど前に何度かこの惑星を訪れた「トレーダー」と呼ばれる異星人について話してくれた。彼らは平和的で人なつこい連中で、銀河系内のかなり広い範囲で活動しているらしい。

トレーダー（交易商人）という名は、彼らが異常なまでに商売熱心であることからきている。彼らは自分たちでは第一次・第二次産業をいっさい持たず、他の種族との交渉によって生計を立てている。自分たちで何かを生産するということがないのだ。

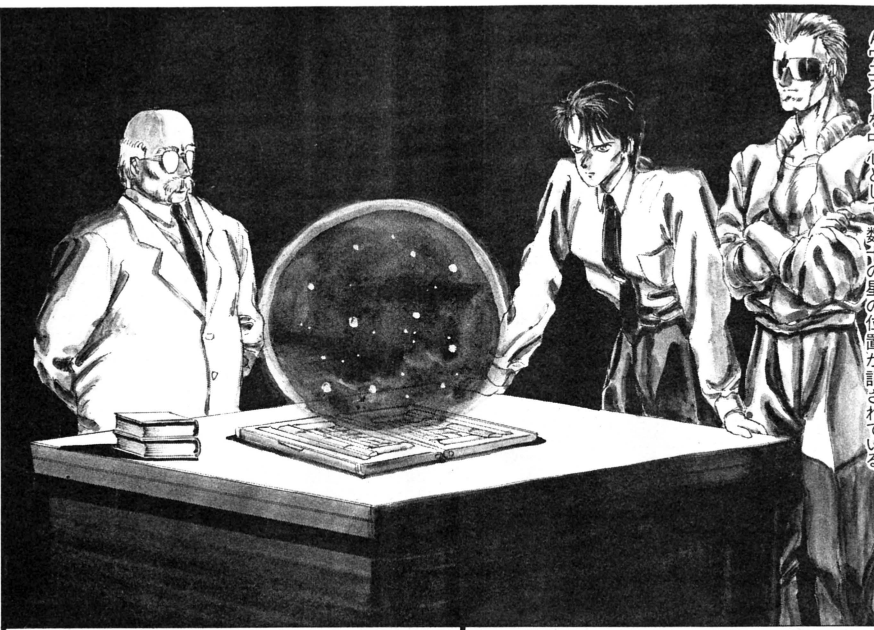
トレーダーは悪い連中ではないものの、自分たちの利益をすべてに優先させる傾向がある。彼らがファーワールドを訪れなくなったのも、この惑星に彼らの興味をひく「商品」がなかったからだ。

ただひとつ、トレーダーが残していったものがある。射手座Aウエストを中心とした、一辺21パーセクのホログラム・マップ（立体地図）だ。そこには生命の存在する星系とその座標が、すべて記入されていた。私たちはソコロフ教授からその地図を贈られた。これでジャンプ・ドライブの座標計算が楽になる。

スター・マップには、星系の名前がアルファベットで記されていた。これはファーワールドの科学者が適当に名づけて、書きこんだものである。トレーダーの文字は地球人には発音できないからだ。「トレーダー」という名前にしても、ファーワールド人がつけたあだ名にすぎない。本当の名前はちゃんとあるのだが、人間の耳には「ふーふーるーぶーふー」としか聞こえないらしい。

地図によれば、トレーダーの交易基地のひとつが、この星系から約7.5パーセク離れたワルドリングという星系にあるらしい。そこに行けば、謎のロボットやメンターナについて、何か情報が手に入るかもしれない。私たちは、まずワルドリングをめざすことにした。

人々の歓呼の声を後に、〈ソードフィッシュ〉はファーワールドの大地を離れた。



ソコロフ教授から贈られたホログラム・マップ。射手座Aウエストを中心として、数十の星の位置が記されている。

にぎやかな小惑星

ワルドリング星系までは、ジャンプ3回の距離だった。修理されたジャンプ・ジェネレーターは順調で、何の支障もなかった。

トレーダー族の基地は、すぐに見つかった。あらゆる波長で、にぎやかに電波を発信していたからだ。

テレビ電波は再生方式が違うので映像にできなかったが、音声信号は拾うことができた。「ふーふー、るーるーるー」というおかしな声や、「すたた、すたた」という音楽らしいリズミカルな音が聞こえた。

電波の発信源は幅10キロほどの平たい小惑



星だった。その表面にガラスのような感じの透明ドームが建設されている。ドームの内部にはけばけばしい7色の照明がともっていて、クリスマスの商店街のようである。

ここに来るまで、私たちは謎のロボットがトレーダー族と関係があるのではないかと疑っていた。だが、彼らのドームの形は、ファーワールドで建設中だったドームと、まったく似ていないようだ。

「さあて、いよいよ本物のエイリアンとご対面というわけか」

クレインは子どものようにうきうきした口調で言った。

「おれたち、歓迎してもらえるかねえ？」

「ソコロフ教授の話では、友好的な連中だという話だが……どうかな」

ブレイドも緊張が隠せない様子だった。

「言葉は通じるはずだ。ともかく友好的にいってみようじゃないか」

〈ソードフィッシュ〉は敵意がないことを示すメッセージを発信しながら、ゆっくりと小惑星に接近していった。もちろん、不意の攻撃を受けた場合に備えて、ミサイルとビーム砲はスタンバイしておく。

船内の緊張は高まった。いよいよエイリアンと接触するのだ……。

突然、通信機から男の声が流れ出した。

「なつかしいお客様。ここで初めてのようこそ。良い交換を。あなたに固有名詞を合わせます。この星を呼ぶ名前は誰ですか？」

どうやら機械的に合成された声らしく、文法もアクセントも変だった。翻訳機を使っているのだろう。

「何を尋ねてるのかな？」

「彼らの使ってる固有名詞は、僕らに発音できないんですよ」私は言った。「それで、こっちの呼び名に合わせてくれるつもりなんでしょう。自分たちの小惑星を、僕たちが何と呼ぶか聞いてるんです。知らないと翻訳機も訳せませんからね」

「なるほど……どんな名前がいいかな？」

ブレイドはブリッジに集まったメンバーを見渡して尋ねた。キリがおずおずと手を上げる。

「ラーブン、というのはどうかしら？　童話に出てくる、おしゃべり好きの妖精の住む島の名前なんだけど」

「誰の童話だい？」

私が尋ねると、キリは首をすくめた。

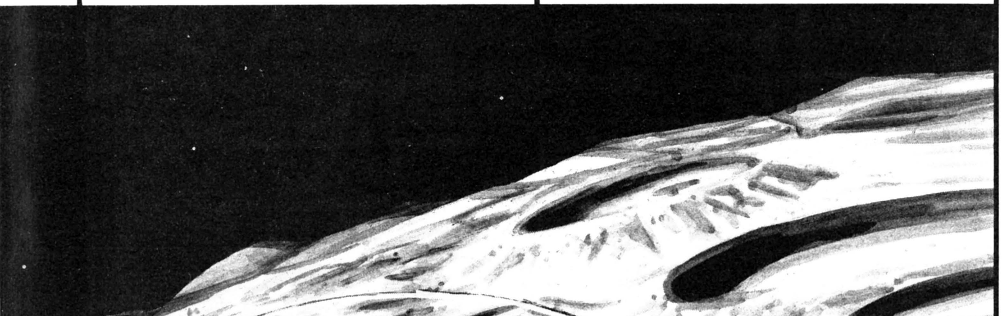
「……あたしが子どもの頃に書いた童話よ」

「それでいこう」

ブレイドは微笑み、通信機のマイクを手に取って言った。

「君たちの小惑星の名は……ラーブン」

「ラーブン。了解しました。私たちの小惑星ラーブンにようこそ。お客様。大きな魚の腐る前に、良い交換がありますように」



小惑星ラーブンの表面に建設されたトレーダー族のドーム。活発に活動している。

奇妙な接触

私たちはすんなりと小惑星ラーブンに着陸できた。小惑星の横腹には、彼らの宇宙船が出入りしているドックがあったが、〈ソードフィッシュ〉には小さすぎたので、外に降りるように言われたのだ。

私たちはモジュールを着て、ドームの中に入っていった。ラーブンの表面重力は、地球の1000分の1程度なので、宙に浮き上がらないようにするのに苦労した。

驚いたことに、ドームの中には約0.7Gの重力が働いていた。トレーダー族は重力を大規模にコントロールする技術を持っているらしい。地球人より何百年も進んでいる。

エアロックをくぐると、2人のトレーダー族が待ち受けていた。身長は1メートルぐらい。顔は体に比べてやけに大きく、三角形の大きな耳があって、ネコに似ている。全身が白い毛に覆われていて、尻尾もあった。ぬいぐるみ人形のようにユーモラスで、憎めない感じがした。

「良い交換を。初めてのお客様。私たちはトレーダーです」

彼らが「ふーふー、るーるー」という声を出すと、数秒遅れて、彼らの首からぶら下がっているマイクのついた機械から、地球の言葉が流れ出た。やっぱり発音が変だ。



トレーダー族との接触。ぬいぐるみのようなユーモラスな生物だ。

「ここの司令官に会わせてくれ」

ブレイドがそう言うと、2人（というか2匹）のトレーダーは顔を見合わせ、とまどっている様子だった。

「しれいかん？　その単語ありません。偉い人ですか？」

「君たちの中でいちばん偉い人のことだ。命令を出す人。代表者だ」

「それは混乱です。誰でも命令します。誰でも代表します。いちばん偉い私たち、知りません。頭に尻尾は生えません」

「……よくわからないな」

「よくわからなくても悪くないのです。交換があれば」

調子の狂った会話はしばらく続いた。トレーダーの翻訳機は文法をちょくちょく間違えるうえに、彼らの言い回しや言葉のあやを、ストレートに訳してしまうのだ。何を言っているか理解するのに、いちいち頭をひねらなくてはならなかった。

それでもどうにか、彼らの説明がわかってきた。トレーダー族には政府も軍隊もなく、リーダーや支配者は存在しない。ただ、頭のいい者や優秀な者が「偉い人」と呼ばれていて、他の者から尊敬され、少しだけいい暮らしをしているらしい。

多くの者は「偉い人」の提案にしたがって行動するが、これは命令ではないし、提案がおかしいと思えばしたがわなくてもかまわない。信じられないことだが、彼らの社会は完全な自由意思によって成り立っているのだ。

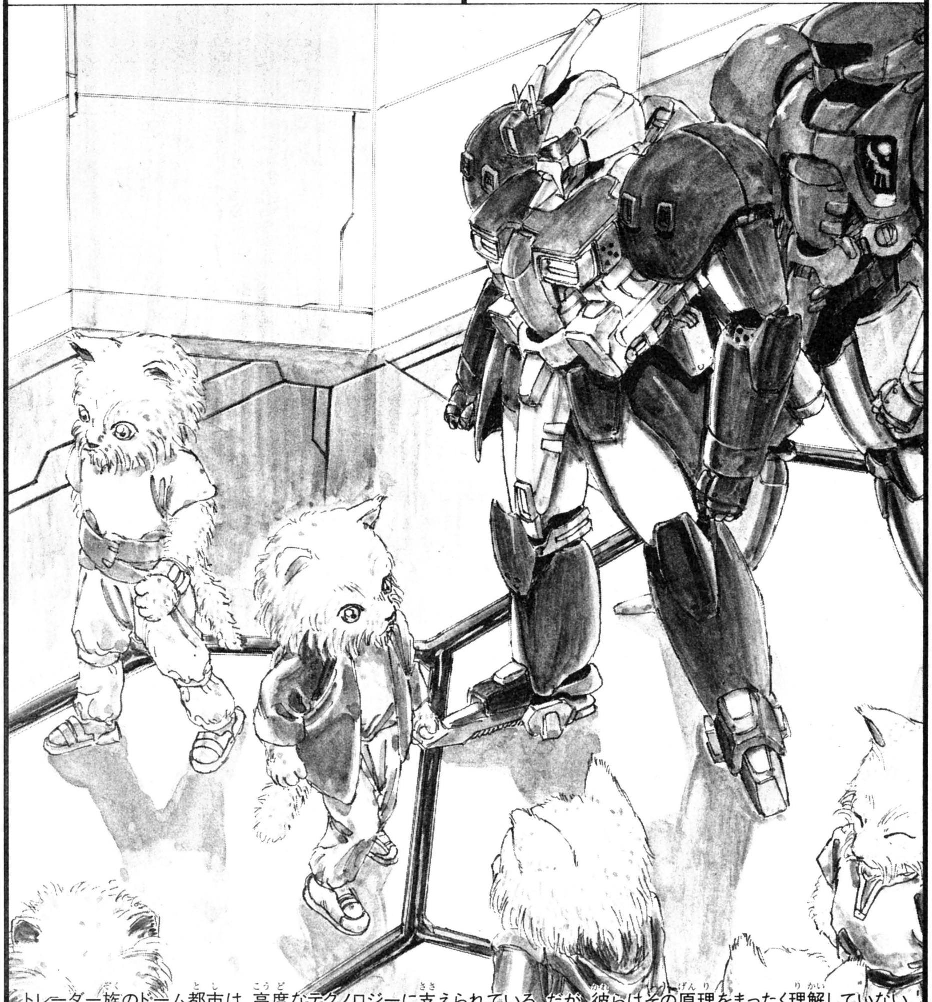
私たちはドームの中を案内された。ちょっとした都市ぐらいの大きさがあった。幅10メートルぐらいある広い通路が、ドームをまっすぐに貫いていて、その左右にガラスのような物質でできた建物が並んでいる。地球の建物が四角形が基本であるのに対して、ここでは六角形が基本のようだった。

大勢のトレーダーたちが忙しそうに行き交っていた。彼らはあちこちでぶつかっては立ち止まり、そのたびに「ふーふーふー」と早口で会話している。秩序などというものはないように思えた。

シャインはドームの重力制御システムに興味を持っていて、どんな原理を使っているのか、とトレーダーの1人に尋ねた。返ってきた答えは意外なものだった。

彼らは原理を知らないのだ――重力制御システムだけではなく、宇宙船のエンジンも、ジャンプ・ドライブも、コンピューターや翻訳機も、どんな原理で動いているかまったく理解しておらず、理解しようという気もないらしかった。

トレーダーたちは自分では何ひとつ発明しない。道具はすべて他の種族との交換によって手に入れたものなのだ。原理は知らなくても、使い方さえ知っていればいい、という考えらしい。



トレーダー族のドーム都市は、高度なテクノロジーに支えられている。だが、彼らはその原理をまったく理解していない。

謎の敵・バーサーカー

私たちはドーム都市の中を歩き回り、トレーダーたちと話をして情報を集めた。

ファーワールドを襲った正体不明のロボットについて質問すると、すぐに反応が返ってきた。

「それ、知ってます。あちこちの星で悪いことしてます。生物をたくさん殺します。交換しません。話しません。攻撃されないのに攻撃してきます。ただ殺すだけです」

「そいつらはどこから来るんですか？」

「わかりません。何が目的なのか？　おかしいです。殺すだけでは利益あるはずありません。交換しなければ」

ロボットによる被害は思ったより広範囲に及んでいるらしい。すでに滅亡している惑星もいくつかあるということだった。

ファーワールドにはまだ本格的な侵略は始まっておらず、侵略前の予備調査の段階だったらしい。私たちがいいタイミングでファーワールドに到着し、彼らの企てを粉砕できたのは幸運だったと言える。

「まるでバーサーカーね」

そう言ったのはニジーナだった。

「ばーさーかー？　その単語ありません。何ですか？」

「私たちの星の古い神話に出てくるんです。出会った人間をかたっぱしから殺す、狂った戦士のことです」

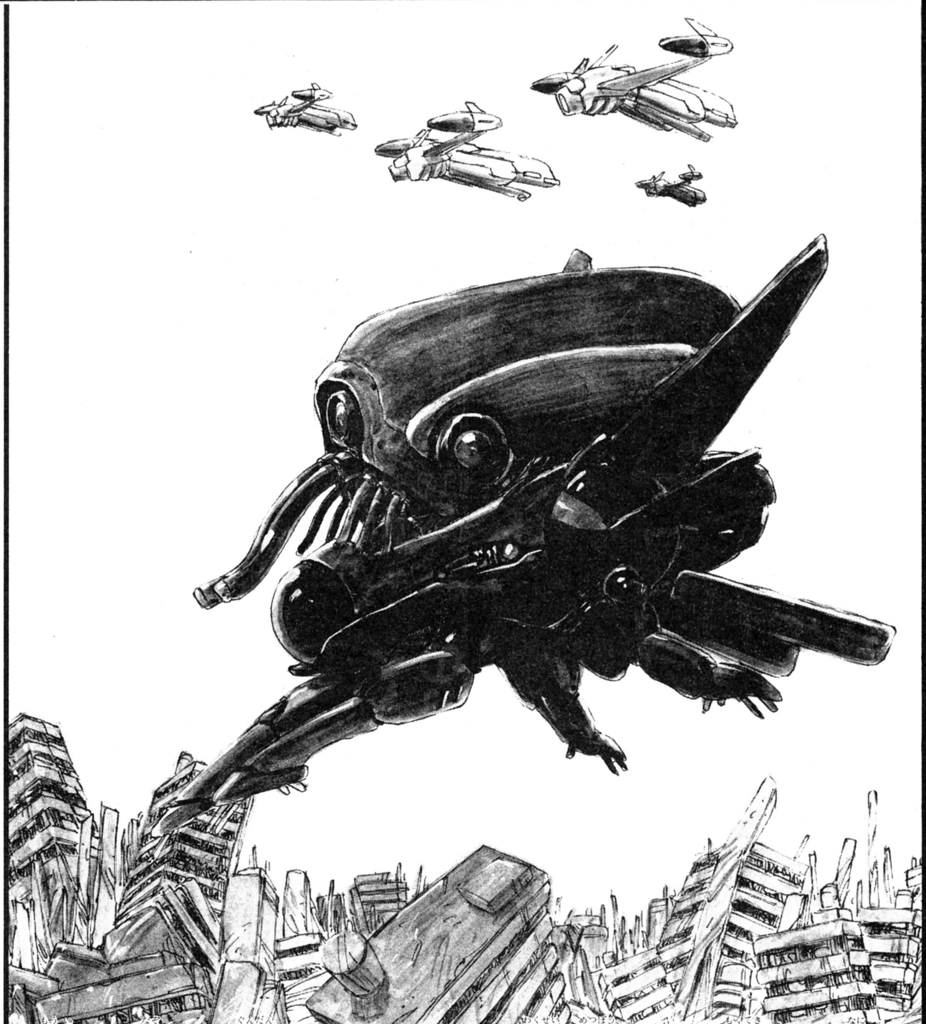
「バーサーカー。了解しました。翻訳機に登録しました。バーサーカーは悪いロボットたちのことです」

こうして、あのロボットたちの呼び名が定着した。バーサーカー――不吉な響きの名前である。

しかし、名前がついたからといって、彼らについて何かわかったというわけではない。依然として正体も目的も不明のままだ。

私たちはメンターナについても尋ねて回った。トレーダーたちは、ファーワールド人が「メンターナ」と呼ぶ存在が、他のいくつかの惑星でもあがめられていることを教えてくれた。銀河に生命をばらまいた偉大な存在がいることは、伝説や神話ではなく、事実として信じられているようだった。

トレーダーたち自身は、メンターナにまるで関心を抱いていなかった。商売以外のことには興味のない連中なのだ。せいぜい、「偉い神様だそうですね」というそっけない答えが返ってきただけだ。



猛威をふるう謎のロボット軍団バーサーカー。すでにいくつもの惑星が滅亡している。その目的ははたして何か？

ただ１人、メンターナについて重大な情報を知っているという者がいた。

「私は知っています。教えるのは交換です。良い交換がありますか？」

「交換だって？」

「そうです。この情報、あなたたちに価値あるはずです。だから、私に価値あるもの、ください。それで両方、得しますね。良い交換は宇宙の真理です」

私たちは困惑した。〈ソードフィッシュ〉は戦闘艦なので、価値のあるものなど積んでいない。いや、たとえ積んでいたとしても、地球の金や、宝石や名画が、トレーダーにとって価値があるとは思えなかった。

「君にとって価値のあるものとは何だね？」

「いくつもあります。今はランコッド星系のクジラの歌です」

「クジラの歌だって？　そんなものを聴きたいのかい？」

「いいえ、私は聴きたくありません。しかし聴きたがっている種族がいます。彼らとまた別の交換をして、いいものをもらいます」

「君が私たちをだましていないという保証はあるのかい？」

「だます？　それは愚かです。一時的に得しますが、信用なくして、最後には損します。損はいけないこと。魚が腐ります」

ブレイドはあきれてため息をついた。トレーダーたちは根っからの商売人だ。生きるために商売をするのではなく、商売をするために生きているようだった。

「わかったよ。信用しよう。そのクジラの歌とやらを取ってきてやろうじゃないか」

（以下次号）

Mediamix Information
メディアミクス インフォメーション

角川映画 1991年夏のラインアップが決定!

角川書店プロデュースの映画4タイトルが決定した。来年の夏は松竹映画と組んで、バラエティに富んだ楽しみなものばかり。とくに、「サイレント…」と「アルスラーン…」のアニメ2本は、ファンタジーファンにはたまらない組み合せ。絶対、注目だね。

「ぼくらの七日間戦争2」主演カップル募集

「ぼくらの七日間戦争2」では、なんと主演カップルを一般公募のオーディションで決定しちゃうのだ。

くわしくは右の「応募規定」をよく読んでね。

応募規定

応募資格	12歳～16歳。プロ・アマ問わず(91年3月～4月の撮影期間および5月～7月のキャンペーン期間に確実にスケジュールをあけられること)	締め切り	平成2年11月30日(必着)
		発表	平成2年12月15日
		あて先	〒102 東京都千代田区富士見2-10-36 飯田橋郵便局止 角川書店内 「ぼくらの七日間戦争2」 オーディション係 03(817)8558
募集人数	男の子1名 女の子1名		
入選賞金	金100万円(ただし出演料も含む) 副賞 海外旅行(同伴者1名を含む)		
応募書類	履歴書1通(簡単な自己紹介をつけること)、写真2枚(正面向き顔写真1枚、全身の写真1枚。サービスサイズで)	問い合わせ先	角川春樹事務所宣伝部 ※くわしくは角川テレフォンサービス 045(544)9999まで

サイレントメビウス 8月17日公開



兄弟誌「コミックコンプ」で好評連載中の人気コミックをアニメ化。近未来のサイバーポリスアクション。

アルスラーン戦記 8月17日公開

田中芳樹のベストセラーをアニメ化。美形キャラが活躍するヒロイックファンタジー。「サイレント～」と同時上映。

幕末純情伝 7月上旬公開

沖田総司が女だった!? 大胆な着想をもとにした、つかこうへいの小説が原作。映画は多少設定がかわり、渡辺謙演ずる坂本竜馬が主役なのだ。

ぼくらの七日間戦争2 7月上旬公開

設定、キャストはかわるものの、子供たちのいきいきした姿を描く、というコンセプトは同じ。原作は宗田理。

アイレムファンクラブが設立されたよ!

数々のゲームを意欲的に発表し続けているアイレムが、ファンクラブを設立した。

入会希望者は、封筒に62円切手を10枚同封のうえ、郵便番号・住所・氏名(ふりがな)・生年月日・学年ないし職業・電話番号を書いて〒550 大阪市西区西本町1—11—9 岡本興産ビル アイレム(株) アイレムファンクラブ係まで送ろう。



←会員証と会誌「ドラゴンフライ」、最新カタログなどがもらえるぞ。

手紙で遊ぶSFゲーム「クレギオン」

宇宙海賊や探検家となって大宇宙を飛び回り、戦争で戦ったり、陰謀に巻き込まれたりと、あらゆることが手紙で体験できちゃうスゴいゲームが登場した。キミもこの「クレギオン」で、数千人の仲間と冒険してみない? 興味のある人は〒221 横浜市神奈川区台町11—30 台ビル11号 (有)ホビーデータ「クレギオン参加案内」係まで。



←ただストーリーをなぞるだけのRPGに飽きた人におすすめのゲーム!

アニメ「魔物ハンター妖子」12月1日より劇場公開!

11月号でもお伝えしたメディアミクス・アニメ「魔物ハンター妖子」が12月1日から12月21日の期間にテアトル池袋で公開されることが決定した。この作品は早くもビデオ化が決まっていて、こちらは来春発売予定。



『アウトラン』発売記念プレゼントのお知らせ

話題の移植ゲーム『アウトラン』の発売を記念して、NECアベニューでは、アナログジョイスティック「サイバースティック」と、特製のPCエンジン用対応アダプター(非売品)をセットで100名にプレゼントするぞ。希望者は『アウトラン』に同封されているアンケートはがきをNECアベニューへ返送すればOK。締め切りは平成3年1月20日(当日消印有効)。

人気RPG『ウィザードリィ』OVA化決定!

パソコンで60万本、ファミコンで200万本という驚異の売り上げを記録したRPG『ウィザードリィ』がついにOVA化されることになった。発売日は91年2月21日。松竹ホームビデオから発売されるぞ。



10月号プレゼント当選者発表

超絶倫人ベラボーマン

広島県	矢田邊智くん
大阪府	堤登美子さん
愛知県	万阿弥健介くん

ダウンロード

兵庫県	小山美紀さん
石川県	高元直くん
大阪府	佐藤圭子さん
東京都	波多野禎俊くん
岡山県	金田大生くん

パズニック

兵庫県	藤本洋くん
京都府	森下真匡くん
千葉県	桜井陸くん
熊本県	上野広太郎くん
大阪府	村田みちよさん

Game Music おっかけ最前線

★第17回★

いや〜、もうすっかり秋だね。秋といったら「芸術の秋」、「食欲の秋」など人それぞれの秋があるけど、思わずこのページを読んでしまうキミには「GMの秋」がお似合いだぜ！　秋の夜長に、じっくりとGMを楽しみたいね。

今月もGM盛りだくさん！

白黒1ページの世界に戻されたって、このコーナーは元気だぜ！　今月も聴きごたえバッチリのGMが盛りだくさん！　どれを聴こうか悩んだら、全部聴くのがベストだぞ!?

ZUNTATA LIVE
GSM TAITO

ポニーキャニオン／11月21日発売／¥2,500(税込)

ZUNTATAファンのみんな、お待たせせいっ！『ZUNTATA LIVE』のCDがついに発売になるよ！　収録曲は「A.D.1993」に始まり、「オルガブリーズ」、「アーバントレイル」、「ジャ・フロウ」と続き、「キャプテンネオ」、ヴォーカルバージョン「フリー　ザ　ラブ」、ライブのオリジナル曲「ディープ」、さらに「カオス」、「シ・メール」、そしてラストナンバーの「ダディマルク」まで、ゲームミュージックフェスティバル'90で行われた、ZUNTATA LIVEを完全収録！　さらに、演奏の間に行われたドラマも、バッチリ収録されているぞ！

GSM1500シリーズ

雷電

ポニーキャニオン／11月21日発売／¥1,500(税込)

セイブ開発の会心の一撃、『雷電』が、早くも1500シリーズに登場！　ゲームデザイン同様、BGMにも東亜プランの曲に近いノリがあるが、何かが違う！　聴きくらべてみれば、感覚的にその違いがわかるハズだ。

ニンジャコンバット スーパー スパイ

ポニーキャニオン／11月21日発売／¥1,500(税込)

3次元立体サウンド・スフェロシンフォニーを搭載した『ニンジャコンバット』と『スーパー スパイ』がカップリングで登場！　スフェロシンフォニー独特の奥行きのあるサウンドが楽しめるぞ。

GMF'90の感動がビデオになったぞ

ゲームミュージックフェスティバル'90

ポニーキャニオン／11月21日発売／¥5,800(税込)

「ディープ」、「シ・メール」以外のすべてのZUNTATA LIVEと、「アフターバーナーメドレー」、「エアバトル」、「スプリンター」他のS.S.T. BAND LIVEを収録！

S.S.T. BAND LIVE

ポニーキャニオン／11月21日発売／¥4,800(税込)

S.S.T. BANDオンリーのこのビデオには、「マジカルサウンドシャワー」、「ギャラクシーフォースメドレー」、「パワードリフトメドレー」など、『GMF'90』には入ってない曲が収録されているぞ。

GM あらかると ―第13回―

『T.M.N.T.』の曲がいいッ！　アニメ版「T.M.N.T.」の主題歌をコナミックにアレンジしたBGMは最高！　アレンジ曲以外の、オリジナル曲も当然GOODなのだ！

おたより募集

このコーナーに対する意見や感想を送ってね。他にもCD化の希望や、好きなGMについての感想、お気に入りのGMのことなどなど……とにかく、なんでもアリなのでお手紙ガンガンくださいね！

●ゲームミュージック CD CT 発売リスト

発売日	タイトル	形態	メーカー名
10/21	キャメルトライ／カダッシュ	CD	ポニーキャニオン
10/21	アウトゾーン／スノーブラザーズ	CD	ポニーキャニオン
10/25	ドラゴンナイト	CD CT	ポリスター
10/25	てけてけ！アスミッくんワールド	CD CT	徳間ジャパン
10/31	S.S.T. BAND LIVE	CD CT	ポニーキャニオン
11/5	Preprimer (ファルコムレーベル)	CD	キング
11/21	ニンジャコンバット／スーパースパイ	CD	ポニーキャニオン
11/21	雷電	CD	ポニーキャニオン
11/21	ZUNTATA LIVE	CD CT	ポニーキャニオン
12/15	宇宙戦艦ゴモラ	CD	ポニーキャニオン

発売日	タイトル	形態	メーカー名
12/15	パウンド・フォー・パウンド／剣豪	CD	ポニーキャニオン
未定	琉球	CD CT	ポリドール
未定	不思議の夢のアリス	CD CT	ポリドール
未定	バスティール	CD CT	日本コロムビア

おたよりのあて先／〒102 東京都千代田区九段南4-7-16市ヶ谷KTビル　㊙PCエンジン編集部「GM」係

ゲームデザイナー虎の穴（ハード）

LECTURED BY
植山幹郎
㈱ハドソン技術本部 第3開発課
ゲームディレクター



第5限目 基礎知識は身につけよう

秋になると北海道の会社では、観楓会というイベントがあります。本来は秋の紅葉を楽しむ社員旅行なのですが、ハドソンでは社員全員が一堂に集まって遊ぶための、旅行になっています。1日目のお決まりコースをなんとかやり過ごして、私たちは2日目の朝6時から行動を起こしました。帯広近郊の十勝川温泉で、サバイバルゲームです。迷彩服で身を固め、手にはサブマシンガン、胸のホルスターにはハンドガンの総勢15名が、まずは河原で戦闘を行いました。1時間半の戦闘後朝食をとり、場所をグリュック王国周辺の森に移して、再度1時間半の戦闘でわれわれの1日は終わりました。私は、味方に二度も撃たれてメタメタでしたが、※1当日撮ったビデオを編集して、みなでワイワイ言いながら見て3週間ぐらいは盛り上がっています。現在では、わが部隊「Dragoon 462」のメンバーも20名を越えてしまいました。

ちょっと前置きが長くなってしまいました。さて、いきなり本題に入りますが、今回はコンピューターに関する話をします。ゲームを作る作業は、最終的にはプログラムを作ることになります。ゲームデザイナーとしては、最少限度プログラマーと会話ができるだけの、コンピューターの知識が必要になります。この記事を読んでいるかたがたのレベルがどのくらいかわかりませんので、最低限の基本的な話をします。そんな話笑っちゃうよ、という人もいるかもしれませんが、おつきあいのほどよろしくお願いします。

『SSS』の裏技で、もうみなさんご存じだと思うんですが、画面が縦長になるモードがあります。キャラクターが異様に細長く表示されます。こんな仕掛けはスタッフの遊びの部分ですが、あらかじめ用意して入れておくわけです。PCエンジンの画面表示で使われる解像度は、通常横256ドット×縦240ドットか横320ドット×縦240ドットです。そこで例えば、横256ドットで表示していたものを横320ドットで表示すると、縦は変わりませんから縦長の画面表示になるわけです。さて、ここで私が列記した数字に注目してください。256、240、320はすべて8の倍数です。8という数字は、重大なキーポイントです。

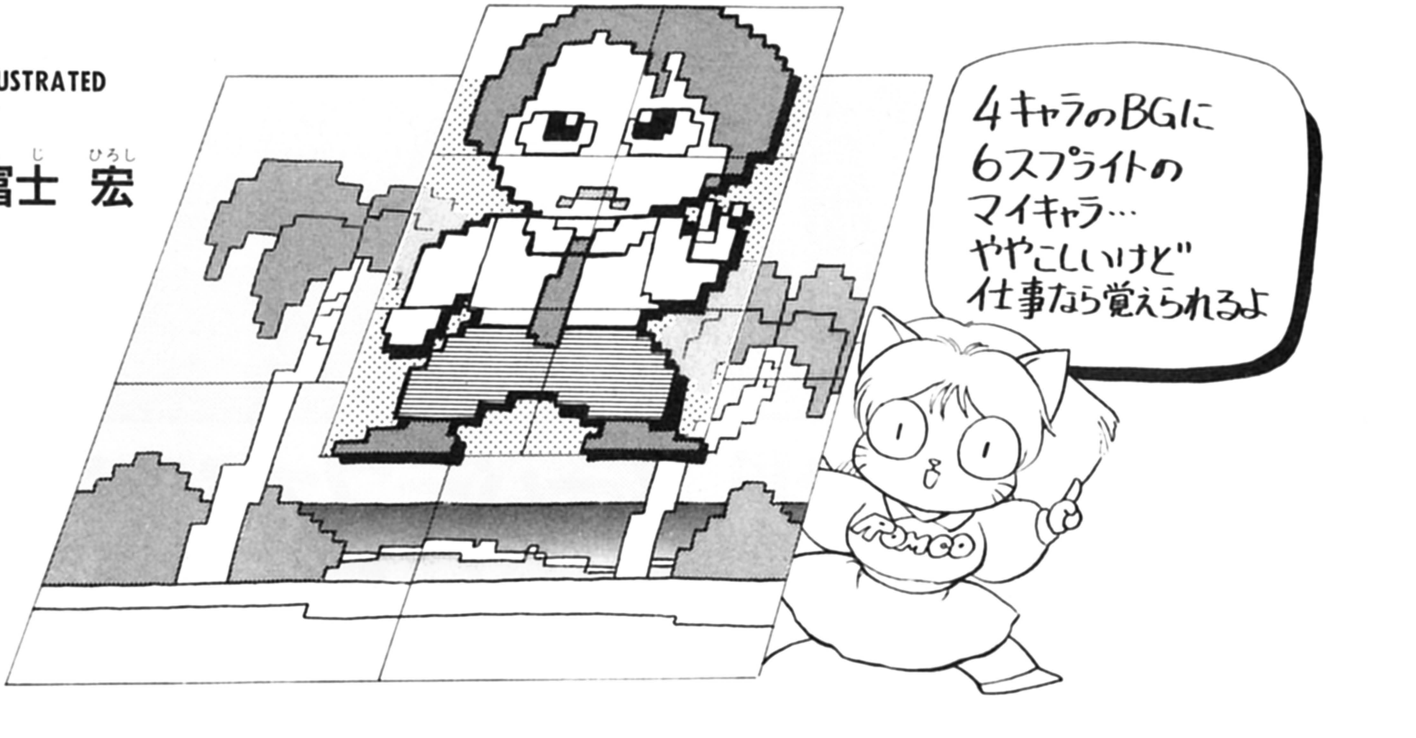
『SSS』の背景の絵はバックグラウンドと呼ばれていて、われわれはBGといっています。このBGの最小単位は、横8ドット×縦8ドットの64ドットで構成されていて、これは1キャラクターという呼び方をしています。ですから言い方を換えると、画面表示は横32キャラクター×縦30キャラクターになります。※2このBGの他に自機や敵などを表示させるスプライトというものがあります。スプライトはPCエンジンの場合、横16ドット×縦16ドットで1スプライトとなり、1画面中64枚表示可能です。と、長々と一気に書いてきましたが、話はこれからです。

みなさんは、2進法や16進法をご存じですか。コンピューターは2進法で制御されています。2進法は0と1で表現される、ONとOFFの世界です。電流が流れるか流れないかで、コンピューターに複雑な仕事をさせています。みなさんがふだん使っている10進法と比較してみます。0と1は、どちらも同じ書き方をしますが、2以上は違ってきます。10進法の2は10（イチゼロ）、3は11（イチイチ）、4は100（イチゼロゼロ）、5は101（イチゼロイチ）、6は110（イチイチゼロ）、7は111（イチイチイチ）となります。この調子で255を2進法で表現したら、8桁の数字になります。この表示方法は、人間にとって非常にわかりにくい表現です。そこで、もっとわかりやすい表示方法として、16進法が使われているわけです。16進法は2文字で、0から

※1 このエピソードは今月号の付録にくわしく載っているので、そちらを参照してください。

※2 しかし、実際にテレビ画面に表示されるのは、横30キャラ×縦26キャラになります。これは、世間に出回っているテレビの製品上のバラツキや規格の違いを考えて、こういう仕様になっています。

ILLUSTRATED BY
冨士 宏



255までの数字を表現できます。どのようになるかといいますと、00から01……09、0A、0B……0F、10……20……FFまで2文字で、0から255までを表示します。2進法のひと桁を1ビットと呼ぶと、255までの8桁は8ビットとなります。16進法の2文字を1バイトと呼びます。

ここで2進法の4桁、つまり4ビットを例に挙げて話をドンドン進めます。この4ビットを16進法に置き換えると、2進法と16進法の関係がよくわかります。2進法では4ビットの情報があると、10進法の0から15まで表現できます。ということは、16進法では"00"から"0F"となって、10進法の16は16進法では"10"となり、2進法ではひと桁繰り上がって5ビットになります。この繰り返しで、10進法の0から255までの数値は、2進法では8ビット、16進法では1バイトで表現できます。その上2バイトの情報は16進法では1ワードと呼ばれ、2進法の16ビットで表現します。できる限りわかりやすく書いたつもりですが、ビット、バイト、ワードの関係、おわかりいただけましたでしょうか? プログラマーにとって、数字の始まりは"0"から始まることも、8という数字がキーポイントになることも、理解していただけたものと思います。

そこで話はコンピューター・グラフィックスに飛びます。ゲーム画面に表示されている絵はすべて、コンピューター・グラフィックスで描かれています。つまりBGやスプライトのことです。これらはドット絵と呼ばれ、点によって絵を描いています。ポーズをしてゲーム画面を見るなり、本誌のゲーム写真を見るとよくわかると思います。いろいろな彩りの点が集まって絵を描いている点画、つまりドット絵ですべて描かれています。

それではBGの1キャラクターを例に挙げて説明します。1キャラクターは、横8ドット×縦8ドットで64ドットの点の集まりです。データとしてどのようになっているかといいますと、横8ドットの1列ごとに1バイトの情報として持っています。ですから64ドット分のデータは、8バイトの情報となります。ドット絵はよく雑誌で見かけると思いますが、グラフ用紙のようなマス目の紙に、1マスごとに色を塗ったり塗らなかったりして描きます。モノクロの絵であれば8バイトの情報で済むのですが、PCエンジンは16色の色が使えますので、横8ドット×縦8ドットの絵が※3 4枚必要です。これは1ドットに対して、色の情報を4ビットずつ持たせるようにしているからです。ですから1キャラクターのデータは、32バイト必要になります。しかし、みなさんは気がつかないかもしれませんが、全キャラクターが16色で描かれてはいません。8色もあれば、4色もあり、単なる文字は白と黒の2色です。8色で描くということは、データとしてどうなるかといいますと、1枚分の絵の情報が省略されて"0"が8個になります。つまり24バイトの絵の情報と8個の"0"がデータになります。これが4色になると2枚分の情報が省略されて"0"が16個で16バイトの絵の情報になります。色数を減らすと持つべきデータの量が少なくなります。※4 このあたりのことがわかっていないと、デザイナーやプログラマーに対し、適切な指示を出すことができません。

今回の話は、ほんのさわりの部分ですが、理解していただけたでしょうか。数字がたくさん出てきたので、グラグラッときた人もいたかもしれませんね。ただ、まだまだ書きたりないので、もっと知りたいことがあったら、編集部あてに質問を出してください。※5 エアーガンを磨きながらお答えします。

※3 プレーンともいう。この場合、4プレーン。

※4 これも、いわゆるデータの圧縮の1つです。この圧縮については、専門的にはもっともっと奥深いものがあります。

※5 質問のあて先 〒102 東京都千代田区九段南4-7-16 市ヶ谷KTビル ㈱PCエンジン編集部「虎の穴」係

P CIA

PC Engine hardware Central Intelligence Agency

PCEngineハード中央情報局



イラスト／星野由美子

いよいよ発売の迫ったスーパーファミコン。PCエンジンユーザーの中にも買う人は多いんじゃないかな？ そこで、今回はスーファミにスポットを当ててみた。

キミは買うのか!? スーパーファミコン

性能はたしかにスゴイ



⬆意外とシンプルなお顔。スイッチ類なども必要最少限しか露出してない。ほこりの掃除が楽かも？

ざっと見た"売りの機能"だけでもCPUは16ビットで解像度が最大512×448、カラーは32768色中最大2048色、制限付きとはいえ拡大縮小回転能力ありといった具合だ。さすがは現在一番の後発機種だ。この辺のスペックでは家庭用ゲーム機中最高と言ってもいいだろう。

また、CD-ROM²で少なさが問題になった作業用RAMだが、スーファミには標準で1Mビット搭載されている。これだけあれば、シミュレーションやRPGなどワークメモリを大量に使うゲームでもかなりのものが動くだろう。どうやらスーファミはアクション、シューティング以外のゲームにも、はっきりと目をむけているようだ。

☞値段は2万5000円で11/21発売

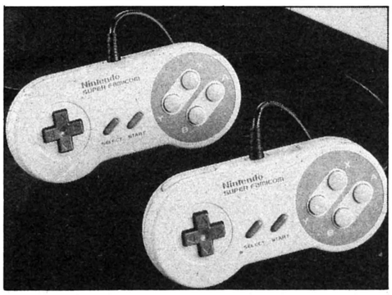
ACアダプタが別売り

本体価格は、これだけの性能を持ちながらこの程度だから、まあまあだろう。しかし、ACアダプタが別売りというのは気にかかる。任天堂が言うには、ファミコンと共通なのでそれを流用すればよいとのことだが、ツインファミコンユーザーやこれから買う人は本体の他にACアダプタも買わなくてはいけなく、実質定価は少し高くなる。

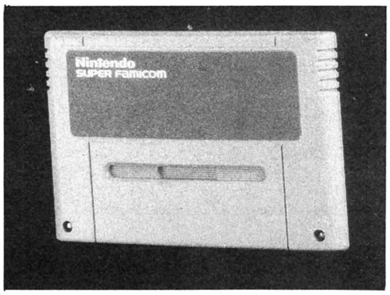
ソフトが高いというのも無視できない。ファミコンのカセットと比べて1000円から2000円程度高い。10本だと1万円以上の差だ。中学生や高校生にはつらいかもしれない。

ソフトの容量は、現在のところ、8Mが2本で残りは4Mだ。グラフィックやサウンドのデータが多いのに、HuカードやMDソフトと同程度のサイズということは、その分内容が薄くなってしまうかも。その辺は心配。

なお、2万5000円は消費税を含んだ価格だ。



⬅家庭用ゲーム機としては最高の8ボタン（コントローラー上面にもある）。

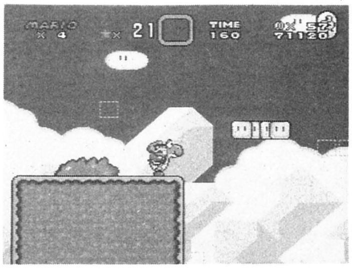


⬅写真ではわかりにくいかもしれないが、実はけっこう大きいのだ。

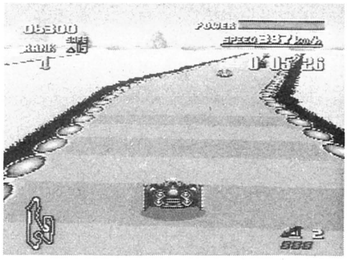
スペック表

CPU	
コアCPU	16ビット（ファミコンエミュレーション付き）
クロック	1.79MHz、2.68MHz、3.58MHz（自動切り替え）
内蔵回路	DMA回路、乗除算回路、タイマー
RAM	
W-RAM（演算処理用メモリ）	1Mビット
V-RAM	256Kビット×2
サウンド用	512Kビット
グラフィック	
PPU	専用カスタムLSI使用
スプライト	1画面に128個まで表示 1行に32個まで表示 1辺が8、16、32、64 32768色中128色
背景	最大4面 256×224 or 512×448 32768色中256 or 2048色 拡大・縮小・回転（低解像度時1面のみ） 縦横部分スクロール ウィンドウ、輝度調整機能 その他モザイクなどあり
サウンド	
発音数	8音同時
出力	16ビットPCM
サンプリング周波数	32kHz

どんなソフトが発売されるのか？



←本体と同時発売の3本の中では最も期待される『SMW』。



←予定されている唯一のカーレースゲーム『F-ZERO』。

今年は9タイトル

新しいハードを買う時に、最も気にかかるのはソフトのラインアップだ。どれほど優れたハードでも、ソフトがなくてはただの箱にすぎない。というわけで、発売が予定されているソフトをざっと見てみよう。

11/21に本体と同時発売されるのは、『スーパーマリオワールド』（アクション）、『F-ZERO』（カーレース）、『ボンバザ』（アクションパズル）の3タイトルだ。続いて12月中に『パイロットウィングス』（シミュレーション）、『ポピュラス』（シミュレーション）、『グラディウスIII』（シューティング）、『ドラッケン』（RPG）、『ファイナルファイト』（アクション）、『ガデュリン』（RPG）の6タイトル、合わせて9タイトルが今年発売の予定。これらの中で目につくのは、シミュレーションとRPGが半分近くを占めていることと、アーケードからの移植が2タイトルあること。どうやら、スーファミのソフトはこの辺りを攻めるようだ。

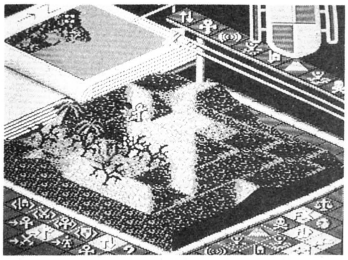
実際、来年分の予定を見ても『シム・シティ』、『R-TYPE II』、『超魔界村』などといったところが目につく。内容的には、発売直後でよくぞこれだけそろえられたものと感心してしまう。さすがは根回し上手な任天堂といったところか。

今後のソフト展望など

いかにハードを生かすか

先ほども述べたが、シミュレーション、RPGなどのワークメモリをふんだんに使うソフトは出るだろう。画面の最高解像度が高く、画面に表示できる文字数が多くなるのも、要因の1つだ。その一方でアーケードからの移植などの本格的なシューティングやアクションも、機能の高さから実現しやすい。

しかし、スーファミでしか遊べないゲームというのがまだまだ少ない。ファミコンのDQシリーズのような定番ソフトが出てくるまでは、まだ家庭用ゲーム機として一人前になったとは言えないだろう。


←PCエンジンと並んで移植される『ポピュラス』。両機に移植されるので、その質が問われる。

91年発売予定ソフト

- R-TYPE II
- アクトレイザー
- 超魔界村
- ポッパーズ
- BIG RUN
- ダライアス・スペシャル
- ワンダラーズ・フロム・イース
- シム・シティ
- 新・ゼルダの伝説
- ジャンボ尾崎のホールインワン
- ウルトラマン
- SDグレイトバトル

おたより カムカム

ジジパラダイス

今月も続々と新コーナーがお披露目するからって驚くなよ。ちゃんと隅から隅まで読んで、しっかりオレについてこい！ しにせになりつつある本家元祖コピー天国もスペシャルにがお絵つきで絶好調なのさ。

本年最後のコピー天国、ガチョ～ンとイキますばい!!!

木村の  イボンヌ コピ～天国

早いもんで、いよいよ12月号なんである。なんだかんだいっても、今年は大豊作のコピー天国であったことよ。うんうん、木村代官様もことのほかお喜びぢゃ。これからもドシドシ、年貢コピーを納めるのぢゃぞ！

今月の疑惑

『倉庫番WORLD』

あの箱の中には何が入ってるのか誰も教えてくれないが、何かやばいものなんだろうか。 東京都　三国真紀

たしかに、あの箱はアヤシイぞ！　なにかとんでもない物が入ってるのかも……たとえばシャブとか死体とか、佐藤編集長とか（ひええっ、これがいちばんコワイ！）。開けないほうが身のためだ。

1800MAC

今月の欲ばりジイさん

『ロードランナー』

僕なら一山もらって逃げるだろう 愛知県　寺部健二

こら寺部、ハガキに「2000MACください」なんて書いてんぢゃねーよ。コピーの発想も、なかなかセコイぞっ。さすが愛知県人、「世の中、ゼニだがね」の心で、これからも業の深い人生を送れっ。

1000MAC

今月の遠慮すな

『ヴァリスIII』

たのむ！ そのアニメーション技術でHなソフトをつくってくれ！ 東京都　バッキー

そーかそーか、そんなにHが好きか。その魂の叫び、この木村がたしかに聞き届けたぞ。バッキー、おまえには木村のオールヌードつきスペシャルHビデオをやる。やるったらやるぞ、返品すんなよ！

500MAC

にがお絵コーナー

盛本康成画伯



KING 今月の人外魔境

『マスター　オブ　モンスターズ』

佐藤編集長にかなう化け物使いはいないと思う。

兵庫県　AZ

2000MAC

ぬらりひょんのよーな編集者（ビート剛）に子泣きじじいみたいなイラストレーター（盛本画伯）、砂かけばばあの親戚と呼ばれるライター（イボンヌ木村）などなど……。まさに編集部は、人外魔境の妖怪天国である。この国を治める佐藤編集長って、どんな人だろうか。教えてあげよう、ただの変態だよ～ん！

今月のしろー大野

『超絶倫人ベラボーマン』

ベラボーマン、ハイハイしながら首のばす なんとよく見りゃキリンに変身……

富山県　多田引

1500MAC

ハイハイしながらキリンに変身……それはまさに、しろー大野画伯の漫画に登場する赤シャツ（忘れたヤツは5月号参照）だっ。ちっとも活躍しないと思ったら、ベラボーマンになってたのか、不覚！

今月の英語赤点野郎

『ワンダラーズ・フロム・イース』

ほんとうにイースから1$が送られてくるのだろうか？ ぜひ送って欲しいのだ！

千葉県　Y危機

500MAC

Y危機、おまえ、英語赤点だろ。もし「ワンダラーズ」ってのが1$のことなら、複数形になるのはオカシイじゃないか。正しくは「ワンダラー」だろ、バカタリ。もう一度、勉強して出直してこい！

今月の危険人物

『ワンダーモモ』

こいつをプレイするとき、ぼくの横には必ずティッシュが置いてある。

埼玉県　1990

500MAC

こらこらっ、『ワンダーモモ』はHソフトじゃないぞ！　気持ちはわかるが、なかなかアブナいヤツである。モモちゃんもいいけどさ、たまには木村で1本ヌイてみな。みんなが驚いてくれるぞ！

こんなコピーはいらな～い!!

今月は、愛知県の“デポちゃん”の『F1サーカス』のコピーだっ。「お毒味チャートの写真がさかさまだぞ！」って、大きなお世話だ、こんにゃろ～。でも、ホントにさかさまだった（10月号参照）ので、編集部一同、アジャパーと叫んでしまったのである。うーむ、しかたない。デポちゃんには、口止め料として100MACやるとしよう。世の中には、気づいてない読者もいるはずだ。秘密にしろよ！

今月のまとめ

今月が12月号とゆーコトは、ヘタすりゃ来月は新年号である。おいおい、まだクリスマスも来てねーのに、雑誌ってのは気が早いぜぇ。そこで木村は、みんなから当然クリスマスプレゼントがもらえるものと期待して、先にお礼をいっておくことにする。

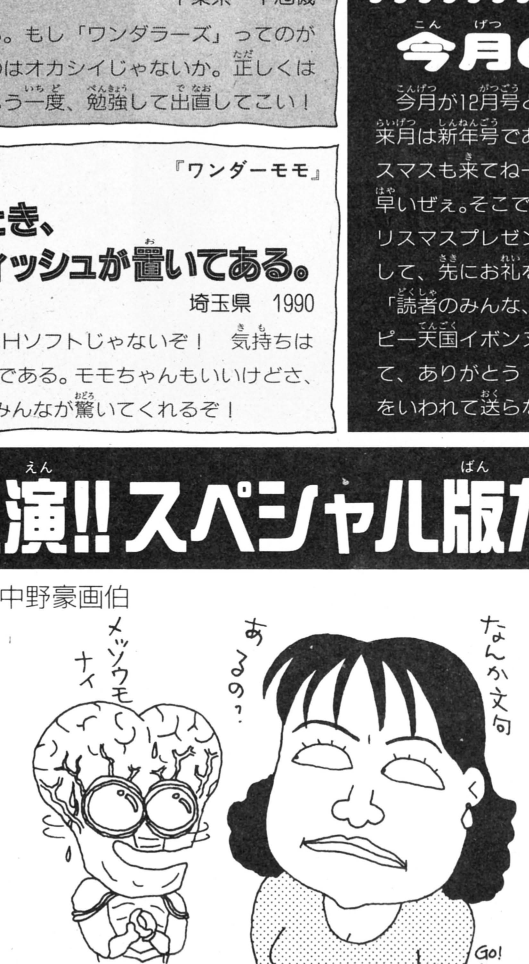
「読者のみんな、素敵なプレゼントを『コピー天国イボンヌ木村』あてに送ってくれて、ありがとう！」……さあ、どーだ。お礼をいわれて送らないヤツは恩知らずだぞ！

3人の画伯が夢の共演!! スペシャル版だよ～～～

しろー大野画伯



中野豪画伯

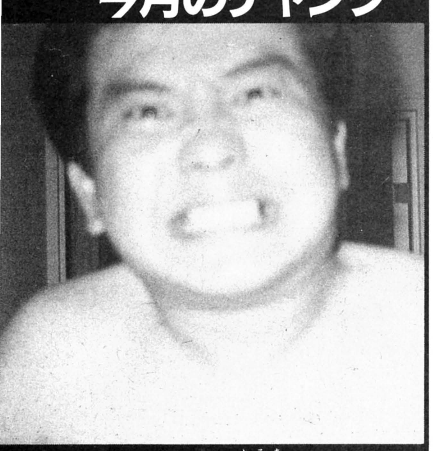


どーせ最初っから期待してなかったよ、この3人が描くんじゃな。だが盛本、おめーは最近、顔出しすぎだぞ。主役の座をねらってんのか？　次に、しろー大野、おめーだ。木村はキングスライムかっ⁉　そして中野豪、左の金玉野郎は、おめーの自画像か？　そーいや似てるぜ、目のあたり。

まぬけづらさんいらっしゃ～い

みなさん、あっちの世界に行っちゃってます

今月のチャンプ

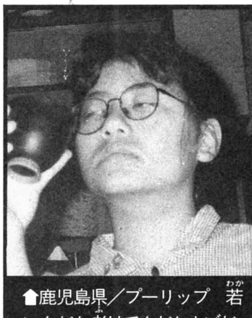


埼玉県／スカポンタン　風呂上がりでもないのに、裸で現れたオヤジ。大胆な男だ！

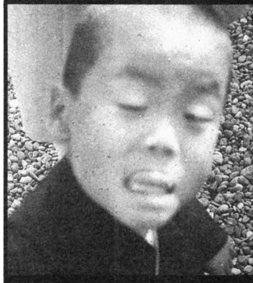
パンパカパーーン！　今月のチャンプは"スカポンタン"の父の写真に決まり。「いきなり裸でガオーと現れたので、ぼくは少々ちびった」というまぬけな親子に1200MACを贈る。

お次は"プーリップ"の送ってきたナゾの女。コメントがないんで何もわからんが、600MAC。「ぼくの弟のアホ顔を見てやってください」というのは"スーパートロイやつ"。600MACだ。ラストの長いPNのオマエには400MACを贈呈する！

その他のまぬけづらさんたち!! グレイト!!!



⬆鹿児島県／プーリップ　若いんだか老けてんだかナゾだ。

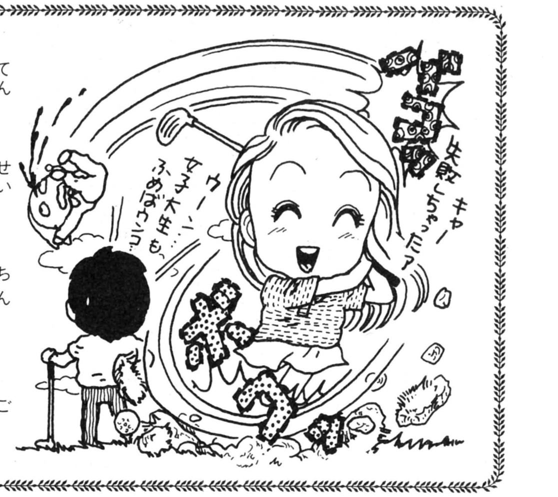


⬆豊川市／スーパートロイやつ　弟のアホ顔を送ってきた。



⬆山形県／全国の赤ちゃん元気に育ちましょうね！　ヤダ。

天声㊥語



ハゲたってチン毛まである　意味／ハゲるところもあれば、はえるところもある。あきらめるなということ。（千葉県／セクシーターザン）

"雨降って地固まる"の変形。今月もお下劣ネタが多そうだ。400MAC。

ふめばウンコ　意味／気づかぬうちにとんでもないことをしていること。（鳥取県／ぢゃっく）

女のコからもウンコものが来たぞ!!　500MACをあげちゃうぜ。

顔から屁が出る　意味／ケツのような顔をしたヤツのこと。（岩手県／放送禁止男）

口か耳か鼻の穴から屁が出るのか？　臭い顔だな、きっと。でも火が出るより安全かもしれない。400MACを贈る。

まかぬ種は生まれぬ　意味／カンジンのことをやらないと子供はできない。（岩手県／みんじぇい）

たしかにそうだ。400MAC進呈する。

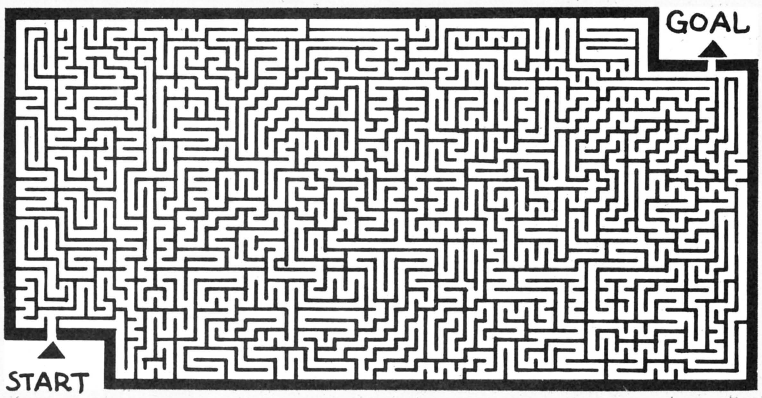
強引ヤーさんのごとし　意味／まるでヤーさんみたいにムリヤリ押し通してしまうこと。（東京都／三国真紀）

"光陰矢のごとし"がこんなんなった。パンチパーマの人々にはそそうのないように応対しような。400MAC。

どんぐりのチンくらべ　意味／アレがどんぐりのように小さいヤツのことをいう。（神奈川県／インキンタムシ）

短小の上にインキンとは不幸なヤツよのう。そんなキミに400MACだ！

クイズの花園



クイズも内容を新しくして登場！　2000MACを狙え

今月は迷路クイズにチャレンジしてもらおう。左にある迷路をちゃんとたどってゴールすると、そのたどった道がある言葉になる。その言葉をハガキに書いて送ってくれ。おたよりや「いくパラ」の感想なども一緒に書いてくれるとうれしいぞ！　正解者の中から5名にそれぞれ2000MACが当たる。どしどし応募してね!!　締め切りは11月15日必着だよ。

NO.1に決定!!



←栃木県／秋海べるの 350MACをあげよう。



←佐賀県／ぽん！ 健康的お色気に350MAC。



➡大阪府／白邪鬼 トーンの貼り方もお上手ね。600MAC贈呈だ!!

No.1ギャルは"白邪鬼"のべらぼうまん子ちゃんに決定だぁ!! パンチのきいたオイシそうなボディ&プリティなフェイス。危ない名前のせいで学校なんかでいじめられてるかも。いじめられてる彼女も見たいっ!! "秋海べるの"のアマゾンもかぁわいいし、"ぽん！"の描いてきた水着ギャルもヘルシーなお色気って感じがいいやね。

ところで、問題は"雷のオムザック"だ。「ウォルフ中村さんにささげます」と7枚も送ってきた。ウォルフの単なるファンなのか？凡人にはよくわからんのだった。

ウォルフ中村にささげます!?





鹿児島県／雷のオムザック 本名から推理するとたぶん女のコ。自画像(?)でウォルフを誘惑しているのだろうか？物好きなおじょーさんに200MAC。ハガキはウォルフに渡してあげよう。





あなたな～らドーする？

今月もとれたての新コーナーをブチかましてみちゃうぞ――！

ぼくが『桃太郎伝説ターボ』の桃太郎だったら、絶対にうんちなんかと会話しない！（愛知県／デポちゃん）

まぁフツーうんちと会話しないよな。うんちの色つやを見ることはあるけどさ。400MACを差し上げよう。

もし『超絶倫人ベラボーマン』のベラボーマンだったら、「べらんめー」と言って手を伸ばして食い逃げをしてみたい。（兵庫県／貯金箱）

食い逃げっていうのがセコくて好感が持てる。べらんめー口調の江戸っ子ベラボーマンだな。400MAC。

『PC原人』の主人公だったら、ダイヤモンドと勝負する!!（愛知県／のり子）

こりゃ見ものだ。400MACを進呈しよう。



11月号のクイズの当選者発表ざんす

先月号の正解は「ムッシュゴリグリ」でした。しろー大野先生の描くおヒゲがす・て・きなムッシュゴリグリさん。クイズ作成の草野公平先生もお好きなのかしら。2000MAC当選者は次の5名様よ♡（敬称略なの）。猪苅裕幸（福島県）、竹下淳（埼玉県）、春日寛之（新潟県）、正司早成（兵庫県）、山田義人（和歌山県）。



わたしの感想文

惚れて惚れぬくゲームへの讃歌

『超絶倫人ベラボーマン』のあのコミカルなノリ、ゆかいな敵キャラ、今までこんなにおもしろいACTがあっただろうか。㊗PCエンジンの記事などで見て期待していたが、初めてプレイしたときは「あ〜!!」と驚かされ、期待以上の出来だと思った。ここまで1本のゲームに熱中し、燃えたのは初めてだ。ナムコさんにはまだまだこれからもこんな楽しいゲームを出してほしい。それゆけベラボーマン！（山形県／答え出る造）

熱い気持ちが伝わるぜ。500MACを贈呈する。

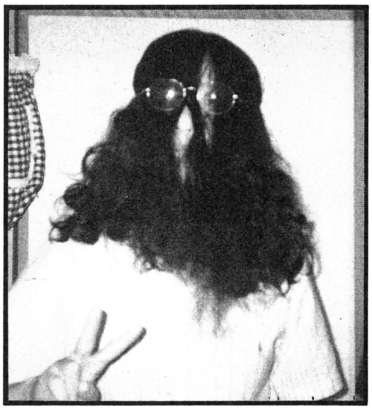
ちよっと古いゲームだけど『モトローダー』が最高におもしろかったです。なんてったって5人同時プレイができて、友だちどうしでギャーギャー騒ぎながら遊べるから、今でも友だちが大勢集まったら『モトローダー』で遊ぶことがあります。1人用ゲームだと、遊んでる人以外は見ているだけでつまらないけど、多人数で同時に遊べるゲームは、みんなで一緒に楽しめるからぼくは大好きです。（東京都／田中守）

古いゲームでも大歓迎だよ！ 500MAC。

誰が何を言おうが、似てると思えば絶対似てるんだ！

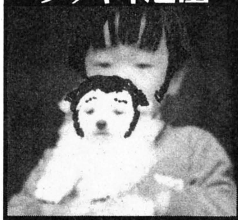
似てる?です

《ジョン・レノン》



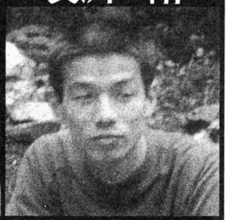
⬆熊本県／クサイモン＆ワキガーファンクル ピストルで撃たれて死んだと思ってたけどねえ。

ラッキィ池田



⬆島根県／600Mバイト 犬のラッキィだよ、ワン！

長渕 剛



⬆愛知県／劉備玄徳 目のあたりがなんとなく似てる。

またも新コーナー登場！ ジョン・レノンのそっくりさんは"クサイモン＆ワキガーファンクル"のお母さんだ。恥知らずのマザーに1500MAC。ラッキィ池田似の犬はやっぱり踊りもうまいのだろうか？ とりあえず、600MACを贈る。長渕剛似は"劉備玄徳"のお父さんの若いころ。400MAC。

募集中 《ナゾの館》家や学校の近所で見つけた不思議でわけのわかんないものを写真に撮って送ってくれ。説明文もつけること。写真はどれも封書で。返却はしないよ。

あて先 〒102 東京都千代田区九段南4-7-16市ケ谷KTビル ㊗PCエンジン編集部「いくパラ」○○係

イラスト／盛本康成、しろー大野、中野豪、杉山真理 クイズ作成／草野公平

ゲーム達人



イラスト／今わ野Q太郎



マークも一新！裏技29本

今月は超人気ゲーム『F1サーカス』の裏技が、超大技のチームセレクト技をはじめとして7本も勢ぞろい。他にも、『桃太郎活劇』の大技5本大特集など見どころいっぱいでキミに迫る！

マークの見方

マーク	MAC	円
特上	3000MAC	5000円
松	2500MAC	4000円
竹	2000MAC	3000円
梅	1500MAC	2000円
草	1000MAC	1000円
おこぼれ技 雑草	500MAC	500円

『F1サーカス』の裏技を



お好みチームでプレイ・12チームセレクトだ！

東京都 **桃太郎**くん



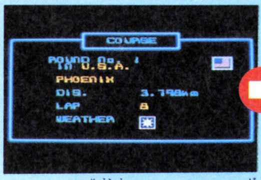








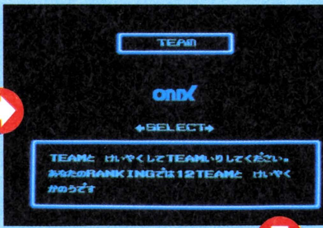

ゲームスタート時には3チームしかセレクトできないハズの『F1サーカス』。シーズンごとのポイントが高ければ、多くのチームをセレクトできるようになるけど、いきなり第1戦から全12チームどれでもセレクトできる技が発見されたぞ。ゲームスタート前に、コース画面でコマンドを入力すればOK。強豪チームをセレクトすれば、連戦連勝も夢じゃない！　かもよ(笑)。



⬆コースの状況がわかるコース画面でコマンドを入力だあっ！

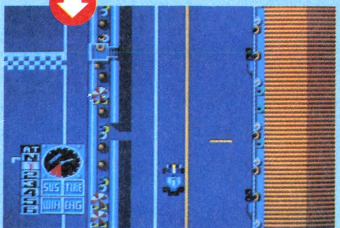
コマンド

Ⅱを押しながらセレクト



全12チームからセレクト！

⬅12チームの中から好きなチームをセレクトしよう！速いチームがいいなぁ……。



➡そんなワケでウィリアムズでスタート！　全16戦も楽勝やね。













おこぼれ技 F1サーカス　何回もプレイしていると、メッセージが表示される速度の遅さにイライラしてくるけど、このトロトロしたメッセージをズバッと早送りできるやり方を紹介しよう。メッセージが表示されたら、方向キーの右を押せばいいのだ。

特上 クリアしてからヤルべきか・いきなりエンディング

愛知県 **大河正道**くん

最近のPCエンジンソフトの裏技には、面セレクトやサウンドテストがやたらと多いけど、とくに目立ってきたのが、いきなりエンディング技！ な〜んの苦労もなしにコマンドを入力するだけで、誰もがエンディングを拝めてしまう技だ。こんなハッピーな技が『F1サーカス』にも隠されていたとは、おシャカ様でも気がつくめぇ！ 名前を入力する画面でコマンドを入力すれば、やたらとシブい『F1サーカス』のエンディングが見られるぞ。



⬅名前入力画面。ここでコマンドを入力するのだ。



⬅名前を入れたら「終」にカーソルをあわせてコマンド。

コマンド

「終」にカーソルをあわせ、セレクトを押しながら①を押す

こっこれがッ感動のエンディングだーっ！



⬆シブい！ ひたすらシブいエンディング！ でも、エンディングってのは自力でクリアして見たいよね。そう思いません？

ズバッと一挙大公開！

ケケ 毎度おなじみ、サウンドテストでございま〜す

大阪府 **中野智之**くん

PCのGMファンにはたまらないサウンドテストの登場だっ！ タイトルでコマンドを入力すればOK！



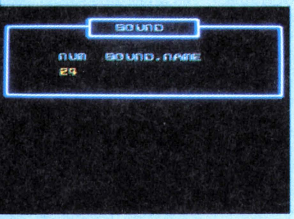
⬅タイトル画面が表示されているときにコマンドを入力。

コマンド

下を押しながらラン



⬆これがサウンドテスト画面だ！ すべての効果音とBGMが聞けるぞ。



⬇ゲームも面白いしBGMも最高！ やっぱりゲームはこうありたいね。

松 コンストラクターズモードでぶっちぎり！

宮城県 **橋本正技！**くん

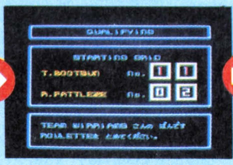
急加速発進でゴボウ抜き！

コンストラクターズモードでスタート。レースが始まる直前に①を押しながら方向キーの上を連打！ そのままスタートすると急発進するぞ。

⬇コンストラクターズモードでスタート。オヤジがイカす。



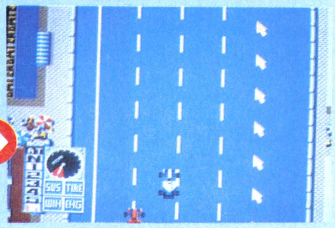
⬇うぎゃー、ポジションが悪すぎる！ でも大丈夫!!



⬇スタートランプが出現したら①を押しながら上を連打！



⬇鬼のように速いギアチェンジで急発進！ ビリでもぶつからなければ一気にトップ！



おこぼれ技 F1サーカス 予選通過後のスターティンググリッドの画面で、方向キーの上を押すと早送り、下を押すと一時停止ができるんだ。早く ゲームを楽しみたい人にも、スターティンググリッドをじっくり見たい人にも使える技でしたっ。

究極の大技・絶対ポールポジション技！

京都府 **大野竜司**くん

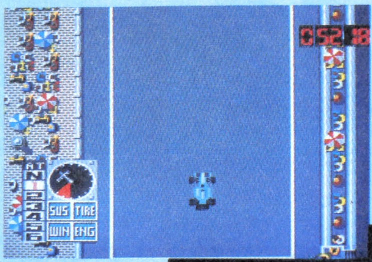
どんなに走るのがヘタな人でも、必ずポールポジションがとれる技を紹介しよう。まず予選スタート。1周めのラップを計るときに、ゴールラインの近くになったら減速して、F1マシンをゴールラインの上で止めよう。ラップタイムの色が赤くなったら数秒待ち、少し前進してゴールラインを通過したらセレクトを押そう。予選が終わってスターティンググリッドを見ると、なぜかポールポジションをキープしているのだ！

⬇予選のタイムアタックで……。



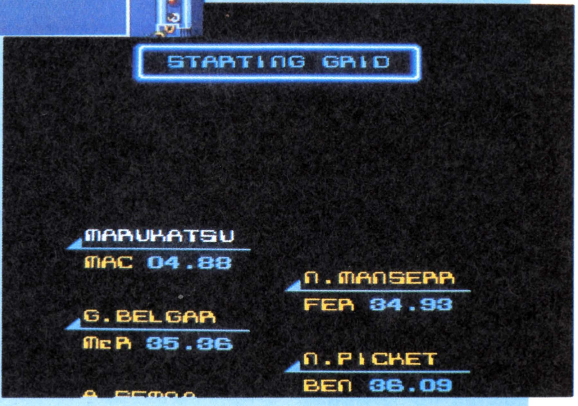


➡2周めのタイムアタックに入る直前、ラップタイムが赤くなったらストップ。



➡ゴールラインで3秒ほど止まったら、少し前進してからセレクト。こんなにタイムは悪いのに……。

ポールポジション！



➡なぜかタイムは4秒88！ これだけ速けりゃポールポジションは確実だよね！

まだまだあるぞ『F1』大技！

マシンを代えて気分を変えよう！

北海道 **中村充**くん 北海道 **中島貴之**くん

いつもと違った雰囲気で『F1サーカス』をプレイしてみない? タイトルでコマンドを入力すると、いつものF1マシンがなんと、ル・マンで走るようなタイプのマシンにチェンジ！ 耐久レース感覚でプレイできるかも!? もう1つのコマンドは、マシンがフェラーリになるんだ。どちらのコマンドも捨てがたいッ！

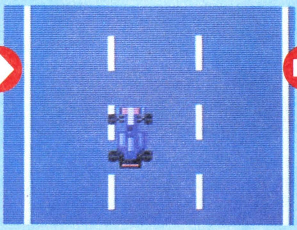
その1

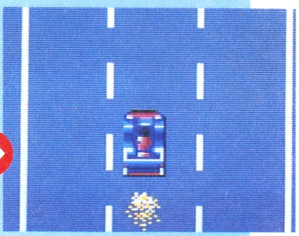


⬆タイトル画面でコマンドを入力。タイトルの表示時間は意外と長いので、確実にボタンを押しましょ。

コマンド
Ⅰ、Ⅱと方向キーの上を押しながらラン

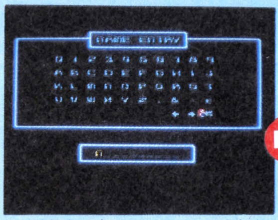
⬇普通にスタートするといつものF1マシン。ちょっと見あきたら……。





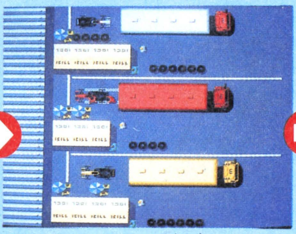
⬆ル・マンタイプのマシンでプレイ！ 周回数を多く設定すれば耐久レース気分！

その2



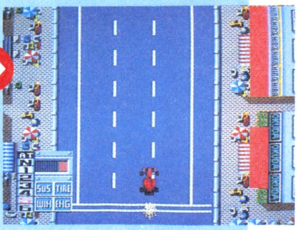
⬆名前入力画面でコマンドを入力。カーソルの女の子がなかなかいい味出してるよね。

コマンド
ネームに「N」を入力して終了



⬆おーっと、いきなり真紅のボディのフェラーリの登場だアーッ！

⬇それなりのウデがないと、速くて使いこなせないぞ！



おこぼれ技 **F1サーカス** トレーラーからF1マシンを降ろすシーンで、セレクトを押しながら方向キーの上を押してみよう。あのダラダラと長いシーンをとばすことができるぞ。1秒でも早くゲームを楽しみたい人はこの技を使おう。

ヴァリスIII

宮城県 **渡辺政治**くん

レーザーソフトのお約束といったら……

けっこうスパルタな難度でマニアもタジタジ(笑)の『ヴァリスIII』！　前作以上にビジュアルシーンに気合が入っているし、プレイヤーキャラによってアニメーションが変わる、なんていうのもファンにはたまらないよね！　感動の名場面を、見たいときに見られれば…なんて思ったアナタ、レーザーソフトは今回もやってくれました！　ちゃ〜んと“お約束”のビジュアルデバッグモードが隠されていましたよっ！　やり方は例によってタイトル画面でコマンドを入力するだけ。ゲーム中のすべてのアニメーションを見ることができるビジュアルデバッグモード、ゲーム中のBGMが聞けるサウンドテストモードに、全部のセリフを聞くことができるメッセージモード、さらに何かありそうなルーレットゲームなど、4つのモードを楽しむことができるぞ。どのモードから楽しむか迷っちゃう!?



⬆光り輝く『ヴァリスIII』のタイトルでコマンド入力！

コマンド

Ⅰ、Ⅰ、上、下、右、左、ラン

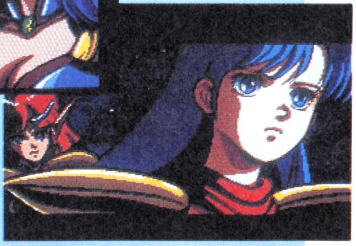


⬆ズバババババーン！　ビジュアルデバッグモードだ！

ビジュアル



⬅今回も力の入ったアニメーションがゲームを盛り上げてくれたね。

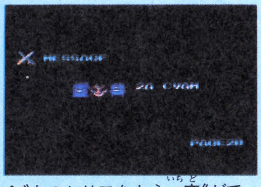


➡一面からエンディングまで、すべてのアニメーションが楽しめるぞ！

エトセトラ



⬆一度はじっくり聞いてほしいサウンドテストモードなのだ。



⬆“あのセリフをもう一度”ができるメッセージモードだぞ。

ナグザットスタジアム

本誌裏技特捜班

面白パスワード3本立てはいかがです？

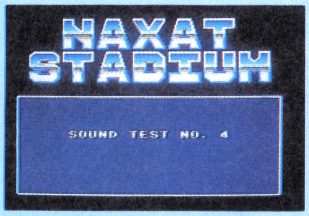
コンティニューでパスワード入力

ペナントモードの“コンティニュー”に、右の表のパスワードを入力すると、いろんなことができるようになるんだ。まずはサウンドテストモード。言わずと知れた、おなじみのモードだ。ドラムドカドカのナグザットサウンドが楽しめるぞ。続いてバウンドモード。パスワードを入力すると、地面が赤くなって球がやたらとバウンドするようになる、ちょっとやっかいなモード。フライをエラーすると地獄を見るかも!?　最後は『サイコチェイサー』にも隠されていた画面4分割モード！　小さくて見にくくなるし、さらにゲームの展開が超高速になるんだ。ちなみにバウンドモードと、画面4分割モードは組み合わせてプレイできるけど、速いわはずむわ見にくいわで、そりゃもう大騒ぎさ！



⬆ペナントモードのコンティニューを選択して、右の表のパスワードを入力しよう。

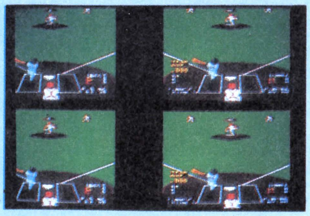
パスワード
SOUND
BOUND
4GAMEN



➡ナグザットのサウンドって、いいセンスしてるよね。



➡ちょっと目にキツイ……。球がやたらとはずむのだ。



➡このモードでペナント優勝できたらエライぞ！

おこぼれ技　**桃太郎伝説ターボ**　仙人のところで修業を終え、その後いくら話しかけても「もう教えることはない」と言って追い払われるけど、実はこのときに体力と技が全快するんだ。よ〜するに無料宿屋って感じかな。どの仙人でも話しかければOKだ。

話題の『桃太郎活劇』の

桃太郎名物！美術室&音楽室モード発見！

特上

埼玉県 **竜ケ崎健**くん

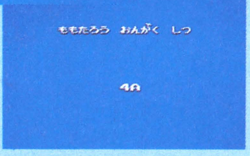
PCエンジンの桃太郎シリーズにはつきものの、「音楽室」モードと「美術室」モードが『桃太郎活劇』にも隠されていたぞ！やり方は『桃伝ターボ』と同じで、パスワード画面でそれぞれのパスワードを入力するんだ。音楽室モードを楽しむには、パスワードに「いわさきはうたがへた」、美術室モードは「いわさきはえがへた」と入力すればOK。それにしても、パスワードに出てくる“いわさき”さんって、あの岩崎啓眞さんのことなのかな？　う〜む(苦笑)。で、音楽室モードと美術室モードだけど、ひょっとしたら知らない読者もいると思うので説明しましょう。音楽室モードはいわゆるサウンドテストモードで、ゲーム中の効果音やBGMを聞くことができるんだ。そして美術室モードはザコキャラから各面のボスキャラなど、ゲーム中に出てくるキャラクターを見ることができるモードなんだ。だけど、この美術室モードを使っても見ることのできないキャラが何体かいるので、それはゲームをプレイして確認してね。音楽室、美術室をやめるときはリセットしよう。

ももたろう おんがくしつ

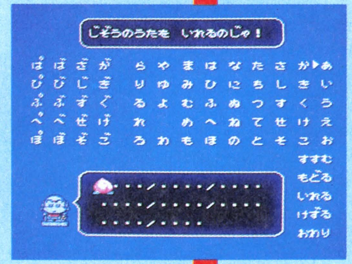
パスワード
いわさき
はうたが
へた



⬅左のパスワードを入力すると、こんな画面が出現。これが桃太郎音楽室だッ！ゲーム中の曲が聞けるぞ。



➡どの曲も聞きごたえ十分！ボ〜ッとしながら聞くもよし、勉強しながら聞くもよし！



⬅コンティニューのパスワード入力画面でそれぞれ入力してね。

ももたろう びじゅつしつ

パスワード
いわさき
はえが
へた



⬅ほとんどのキャラクターが見られるのだ！



⬇水中面のライバル！なんかヤラしい顔してる。



⬅オニというよりはバケモノといった感じだね。

美術室・音楽室以外の桃太郎名物といったら……！

松

東京都 **さらんらっぷ**くん

女湯なくして、桃太郎シリーズは語れない(笑)

元祖『桃太郎伝説』で大旋風を巻きおこして以来、数々の桃太郎シリーズに登場した、あの女湯が『桃活』にもちゃ〜んと隠されていたぞッ！　鼻血ドバドバ、鼻の下のびまくり（かなり大ゲサ）の女湯は、3面・ねたろうの村の仙人の家の近くに隠されていたのだッ！　写真を参考に高〜いガケから飛び下りれば、そこは夢にまで見た(笑)女湯！　ここで体力を回復して、先のエリアをめざすんだッ！　でも、すぐに出るのはもったいないよ〜な気が。



⬆3面・ねたろうの村。この面に女湯が隠されている。



⬅仙人の家からちょっと先、ここから飛び下りるんだ。



➡それっダイブ！女湯が待っている！

⬇ドッギャーン！　これが女湯だッ！　オニのゆという名前だけあって、中にいるのはオニの女の子たちなのだ♪



おこぼれ技 桃太郎活劇　ゲームスタート時にプレイできる「ウンチとび」でゴールするときに、残りタイムによって得られるお金が変わってくるんだ。32〜16秒までが50両、15〜11秒が100両、10〜6秒が200両、5〜1秒が300両となっているぞ。

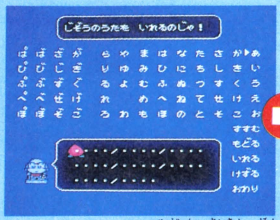
裏技5本そろいぶみ!!



"やさしいモード"のエンディングが見られるのだ

福岡県 **高田善二**くん

いきなりエンディング技が『桃活』にもあったのだ。右のパスワードを入力すれば、誰でもエンディングが見られるぞ。だけど見られるのは"やさしいモード"のエンディングだけ。他のモードのエンディングは、自力でクリアしないと見られないゾ。



⬆ここでパスワード入力。最近は本当にエンディング技が多い。うれしいんだか悲しいんだか……。

パスワード

らきあまくさ



⬅これが"やさしいモード"のエンディングだ! 雰囲気的にはテレビの楽屋オチっていう感じだね。



ツララであいた穴を埋める方法教えます!

三重県 **山本康高**くん

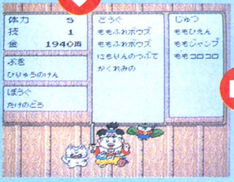
3面の後半、氷の塔にはツララが落下して床に穴をあけてしまうトラップがあるけど、穴があいたらセレクトを押してステータス画面を出し、再びセレクトを押して解除してみよう。な〜んと、ツララであいた穴が埋まってしまうんだ。



⬆回転する床もヤラしいけど、天井から降ってくるツララもイヤなトラップだ。そ〜っと移動して……。

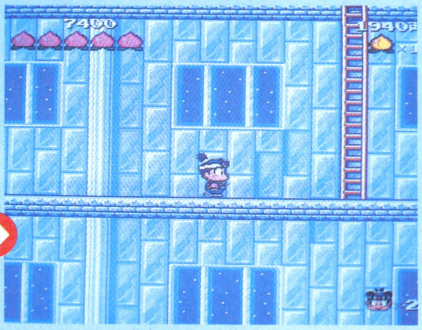


⬅ドカドカドカッと床に穴があいたらセレクトを押すんだ。



➡ステータス画面を出したら、再びセレクトを押して解除しよう。

⬇あっ! 穴が埋まっている! わざわざジャンプして跳び越すよりも、この技を使った方が楽だよ。





丁か半か? ばくちの法則が解明されたぞ!

大阪府 **大森敦司**くん

かぐや姫の丁半ばくちの法則がわかったぞ! ばくち部屋に入ったとき、持ち金の百の位が偶数なら丁、奇数なら半が出るんだ。これさえわかれば、まさに負け知らず! 稼いだお金で強力な武器や防具を手に入れてガンガンいこうぜ!

⬇"やさしいモード"では、2面の最初の方に出てくる洞窟の中に、ばくち部屋が隠されているぞ。





⬆持ち金は445両。この場合は百の位が偶数だから、サイコロは丁が出るハズ。丁にかけるんだ!



⬅やったっ! 大当たり! 持ち金が倍になるのがスゴイね。



➡村に戻れば何回も入れるから、くり返せば大金持ちに!

おこぼれ技 **桃太郎活劇** 仙人の家で術を教えてもらったらすぐに出発……というのはもったいない! 仙人に術を教わり、外へ出たら再び仙人の家へ入ってみよう。なんと体力と技の桃をフルに回復してくれるんだ。覚えておいて損のない技だぞ。

ザ・プロ野球　北海道 くれいじーくん

まだあるぞ！　いきなりエンディング技！

『これがプロ野球』とは一味ちがった『ザ・プロ野球』にもいきなりエンディング技があったのだ！　やり方は、130試合モードでスタートし、チーム選択で大洋を選び、対戦カード画面でコマンドを入力するんだ。



⬅大洋ホエールズを選択しないと話にならないのです。

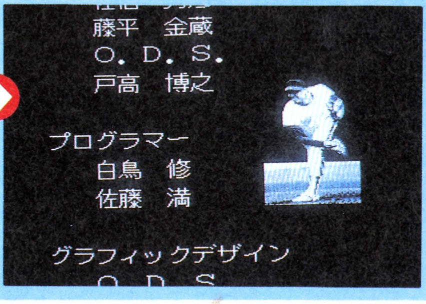


➡そして対戦カード画面でコマンドを入力しよう。

コマンド

右、左、右、左、右、左、右、左、右、左と入力したあとセレクト、ラン、Ⅱを押しながらⅠを押す

⬇デジタイズ風のビジュアルがカッコイイ『ザ・プロ野球』のエンディング。ＢＧＭもなかなかいいぞ。



関ヶ原　三重県 DONくん

今月最後のいきなりエンディング技！

う〜ん、今月はエンディング技が多いなァ、ということで『関ヶ原』にもエンディング技がありました。電源投入後の画面で、コマンドを入力するとエンディングが始まるよ。



コマンド

ⅠとⅡを押し続ける

⬅トンキンハウスのロゴマークが出たらコマンドを入力するんだ。



⬅Ⅰを押すと地形が次々に表示されて……。



➡次に東西の武将が紹介されるんだ。

⬇武将の紹介が終わるとエンディングが始まるぞ。それにしてもスゴイ迫力だなァ。



ワルキューレの伝説　大阪府 金村忠くん　神奈川県 そうしくん

『ワルキューレ』のパスワード技２本立て！

面白パスワードを２本紹介しよう。１つめは「お　し　ま　い」と、字の間にスペースを入れながら入力するんだ。エンディングは始まらないけど、２面からプレイできるぞ。もう１つのパスワードは、１面からスタートするけど、ストックがなんと７人もいるのだ。

パスワード入力はこの画面で！



⬆パスワードのカーソルにも登場しているサンドラ。とってもかわいい。

パスワード

お　し　ま　い



⬆パスワードにスペースを入れるときはⅡ＋方向キーの右で。

⬇武器もストックもあるけど、ちょっとイマイチかな!?



パスワード

BELABO MANDAす

⬇「ベラボーマンだす！」と入力すれば、１面からスタートするぞ。



⬇１面からほぼ最強の状態でプレイできるから、多い日も安心(？)。



ヴァリスⅢ　１面はビルの屋上での激しいバトル！　ＮＥＣのでっかいカンバンをバックにボスとの戦闘が始まるが、背景をよ〜く見ると、なんとゴジラのシルエットが見えるではないか！　ボスより先にゴジラを倒した方がいいんでない？

ダライアスプラス

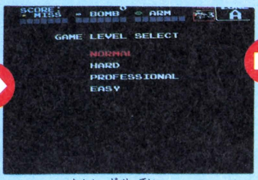
京都府 **波野康則**くん

『ダラプラ』にも難易度設定がついてるよ！

タイトル画面で①を押しながらセレクトを押すと、難易度設定モードが登場！ゲームの難易度を変えることができるんだ。自分のウデに合わせて、難易度を設定してゲームを楽しもう。



⬆タイトル画面で①を押しながら、セレクトを押してね。



⬆これが難易度設定モードだ。どの難易度でプレイしようかな。



⬆イージーでスタート。とてもやさしいのだ。



➡プロフェッショナルでスタート。地獄！

ダライアスプラス

神奈川県 **金子あゆみ**さん

無限コンティニューもありますよ！

Aゾーンから先のエリアでゲームオーバーになったら、タイトル画面でセレクトを押してみよう。終わった面から再スタートできるぞ。



⬆まだまだ難度の低い2面だと思ってナメてかかるとホラ、この通り。

⬇情けないことにCゾーンでゲームオーバー。ネーム入れできるかなぁ。





⬆タイトル画面に戻ったらセレクトを押そう。ポチッとな！



⬅ゲームオーバーになった面からスタートだ！

ザ・プロ野球

フェンスよじ登り！

埼玉県 **田代洋一**くん

所沢球場と甲子園球場の外野フェンスは登ることができる！方向キーの上＋Ⅱで登れるぞ！



⬆外野フェンスに野手を押しつけて……。



⬅ドドッとフェンスを登る！



⬅飛び下りることもできるぞ。

ワルキューレの伝説

水面を跳ね回るワルちゃん！

東京都 **メガドラ**くん

連射パッドの①を押しながら1面の池に入ると水面をジャンプで移動できるぞ。



⬅池は泳ぐことができるが……。



➡ジャンプもできる。

⬇①を連射にすれば跳ね回ることだってできるのだ！



キミの裏技が頼りなのです

見つけたらすぐに出そう！　裏技のハガキ！

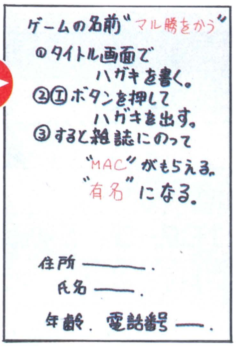
●「あっ！　これ裏技だ」と思ったら、ハガキ1枚に技のやり方をひとつとキミの住所、氏名、電話番号を書いて、下の住所へ送ってくれ。他誌に載っている技の二重投稿は絶対ダメ！

キミのハガキが、このコーナーを作ってるんだ。すぐ出そう！

■あて先

〒102 東京都千代田区九段南4-7-16市ヶ谷KTビル
㊮PCエンジン編集部　ウラワザ係

みほん



達人情報局

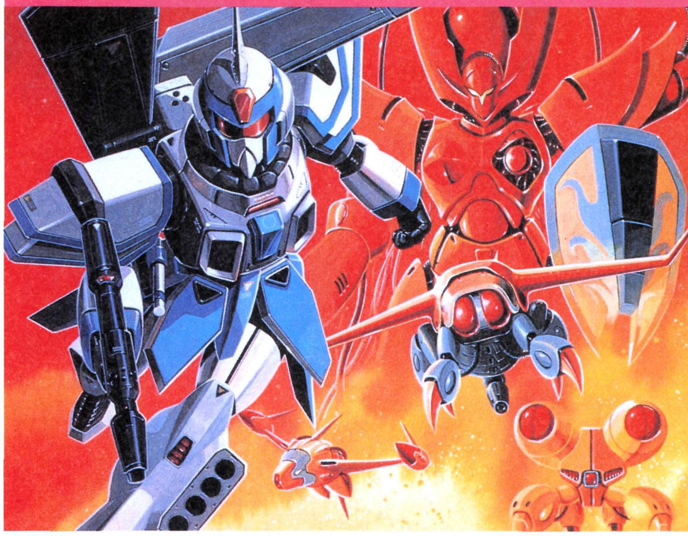
旭川	0166-22-7400
東京	03-236-7200
大阪	06-700-5599
高松	0878-33-9700

おこぼれ技

採用者　東京都　玉垣一矢くん／宮城県　幼・チェンくん／鳥取県　福富正一くん／大阪府　平新一くん／北海道　マゾマッチョマンくん／東京都　青木浩くん／熊本県　野口敏明くん

達人道場

海賊惑星～軍事惑星を攻略！



CYBER KNIGHT

サイバーナイト

トンキンハウス／発売中／¥6,800　RPG　4M　B·U

先月号の付録では、廃墟惑星までを攻略した。今回はその続きとして、海賊惑星から軍事惑星までを、テクニック解説付きで攻略する。

ここまでのあらすじ

緑の惑星から廃墟惑星へ……

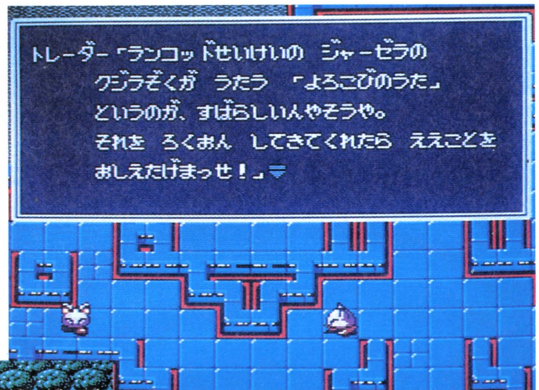
宇宙海賊との戦闘中に、誤って銀河系の中心近くに飛ばされた宇宙船ソードフィッシュ。ジャンプ時にモノポール・コイルを破損し、このままではどこにも移動できない。

幸いなことに、眼下の惑星上には都市が存在する。着陸したクルーたちは、250年前に行方不明になった移民船ユーロパの子孫たちと出会う。都市の大学でスターマップを入手し、ユーロパからモノポール・コイルを手に入れたクルーたちは、南半球に建造中のロボットたちの前線基地を叩き、緑の惑星を後にする。

スターマップを頼りに周辺の星系を探索するソードフィッシュは、ワルドリング星系にある小惑星で、宇宙の商人トレーダー族と出会う。彼らとの様々な取り引きによって艦をパワーアップしつつ、宇宙創造の謎を記したという4つのモニュメントを探すのだが……。



⬆緑の惑星ファーワールド。都市の大学では、スターマップがもらえるぞ！



➡宇宙の関西商人トレーダー族。彼らとの取り引きによって、艦はパワーアップするのだ。



➡密林惑星ジャンスでは原始化した地球人がバーサーカーに襲われている。



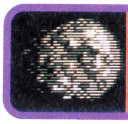
⬅クジラたちの棲む海洋惑星ジャーゼラ。ここにもバーサーカーの手が…。



⬅廃墟惑星イブラッドには、黒い立方体がある。また、4つのモニュメントの所在もわかるぞ。

恒星名早見表

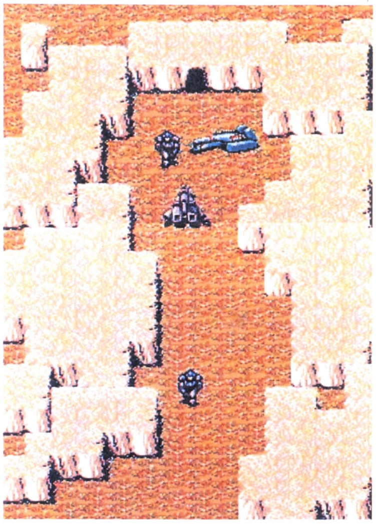
X＼Y	A	B	C	D	E	F	G
1		ターキングス	シャブローン		ザンター	BBL17	ラバーズ
2				LW3174		アルビン	メブシッド
3	バイトン		オリボー			ワルドリング	
4			ICE-5	SgrAウエスト	ニューサマロン		メリンクス
5	ガンゼン		FH154	マンズレン	ヨーン	TMD334	
6	フー					カートス	ランコッド
7		ベイグレアド	セルイド			クーゲル	

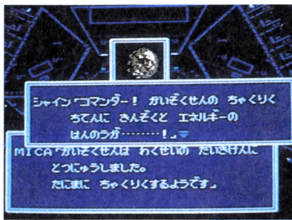


海賊惑星モンドルトン

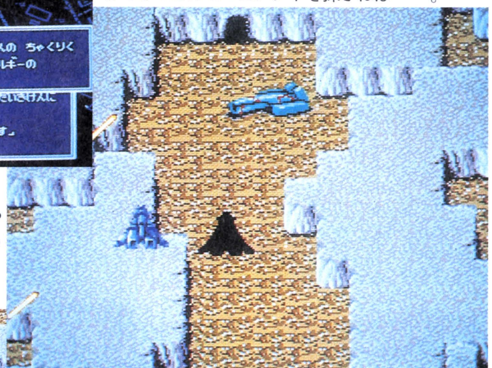
荒くれたちの住家の中でクルーを待ち受けているものは!?

地表マップ





➡降下の途中で海賊たちに発見された。ここはもう強行着陸しかない！



⬅巧妙に隠された海賊の本拠地を発見した！ 潜入して3つめのモニュメントを探さねば……。

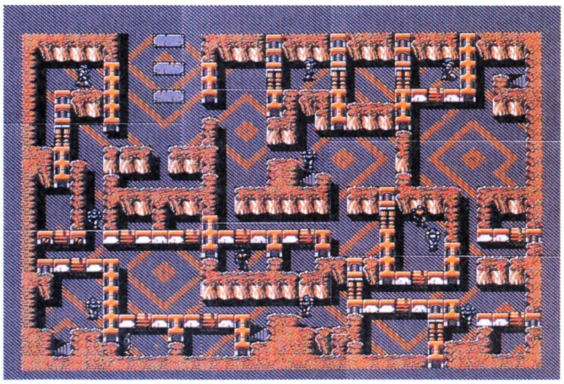


⬅海賊船には目ぼしいものはない。無視して進もう。

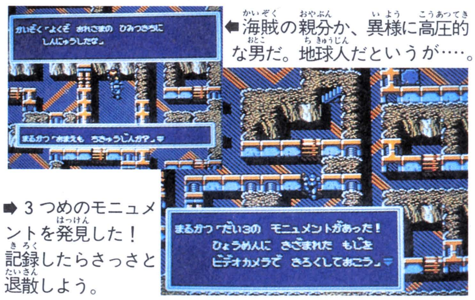
廃墟惑星に着陸していたバーサーカー艦のデータベースから、モニュメントに関する情報を入手したソードフィッシュのクルーたち。ここまでの探索の旅で、すでに2つ発見しているが、3つめは海賊たちが持ち去ったという。海賊の基地の場所をデータベースから引き出したクルーたちは、一路海賊惑星へと向かう。

海賊の基地があると思われる星系に到着した。星系内の惑星をしらみ潰しに調査していると、ある惑星で着陸しようとする海賊船の姿をキャッチした。慎重に後をつけようとしたが失敗し、弾の雨降る中を強行着陸することになる。はたして敵意に満ちた基地の中に隠されたモニュメントを発見できるのか。

海賊基地1F



基地の地下に隠された第3のモニュメントを探せ！

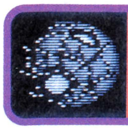


⬅海賊の親分か、異様に高圧的な男だ。地球人だというが…。

➡3つめのモニュメントを発見した！ 記録したらさっさと退散しよう。

海賊基地は2層あり、重要な施設はすべて地下にある。内部は例によって迷路になっている。海賊を撃退しつつ隠されたモニュメントを探し出すことになる。

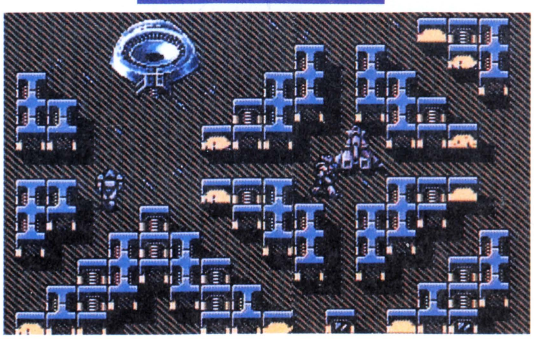
ミッションを達成して、トレーダー一族に撃退したことを教えると、ジャンプ・ドライブをパワーアップしてくれるぞ！

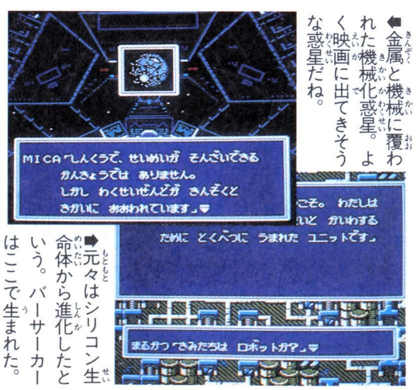


機械化惑星リックラッセ

機械で埋めつくされた惑星には、重要な情報が隠されている！

地表マップ





⬅金属と機械に覆われた機械化惑星。よく映画に出てきそうな惑星だね。

➡元々はシリコン生命体から進化したという。バーサーカーはここで生まれた。

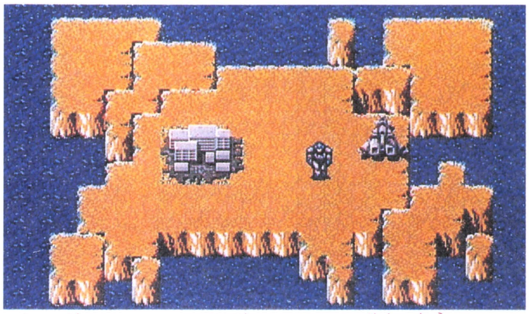
ジャンプ・ドライブをパワーアップしたソードフィッシュは、いままで届かなかった5つの星系に足を延ばせるようになる。その中の1つに機械で埋めつくされた惑星が存在する。ここがバーサーカーを生み出した惑星なのだ。だがこの惑星の機械たちは、クルーたちに敵意を持っていない。彼らの話によると、彼らは機械生命体であり、バーサーカーはバグの所産であるという。

彼らは黒い立方体の使い道と、メンターナに関する重要な情報を教えてくれるぞ！

軍事惑星ゴーディク

バーサーカーを相手に繰り広げる激烈な市街戦に終止符を打て！

地表マップ





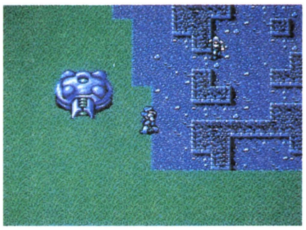
⬆都市内にあるヒューマノイド側の司令本部。かなりピンチのようだ。手助けできればいいのだが…。

銀河の辺境を探索するソードフィッシュ。とある惑星を調査していたとき、戦術コンピュータＭＩＣＡから吐き出された調査結果では、ヒューマノイドが存在すること、そしてヒューマノイドとバーサーカーが、大規模な市街戦を展開しているという。クルーたちはゴーディクの住人の手助けをするために、地上に着陸することにした。

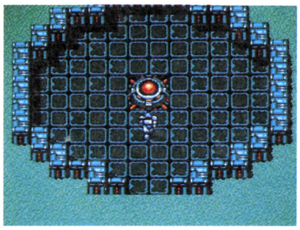
出撃したクルーは、都市の３辺に建設されたバーサーカー基地を発見する。この中の１つが指令を出しているようだが……。

市街では激しい戦闘が！

市街地で繰り広げられる戦闘にけりをつけるには、敵の基地を破壊するしかない。首尾よく破壊すると、ゴーディクの人々はクルーたちの助けとなってバーサーカーを撃退することに同意してくれる。これは後々頼りになってくれそうだ。人々の感謝の声を後にして、ソードフィッシュは最後のモニュメントを探す旅を続ける……。

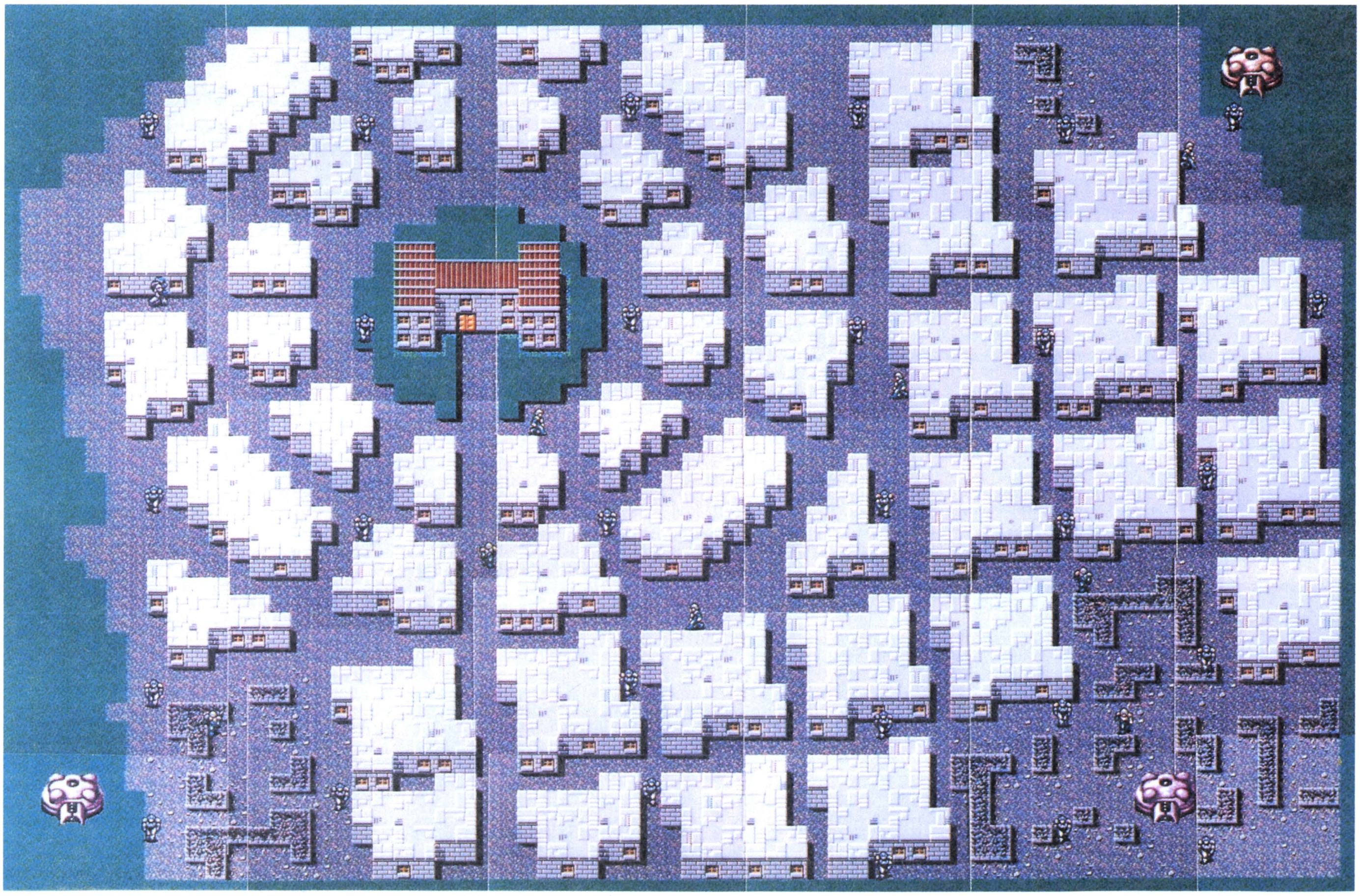


⬅都市の周囲に３か所あるバーサーカーの前線基地だ。



⬅前線基地内部。指令を出しているのははたして……!?

市街地マップ



テクニック解説 必勝テクニック・3つのポイント

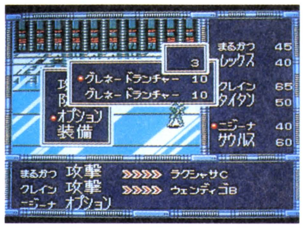
1 トレジャーに関する注意事項

トレジャーには大別して3つの効用がある。モジュールの性能アップ、兵器の性能アップ、新兵器の開発、だ。エリアボスは重要な兵器を開発できるトレジャーを100%の確率で置いていくことが多い。また、5%～10%の確率でトレジャーを置いていく敵もいる。だが、原生生物は絶対にトレジャーを置いていかないので注意。



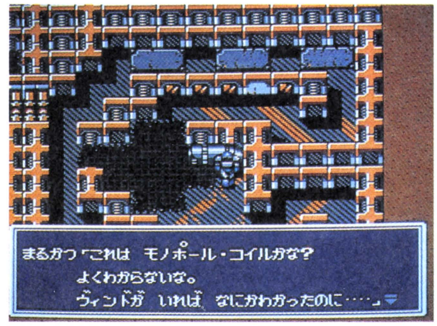
2 戦闘で注意したいポイント

①モジュールの性能にあった戦い方をする。EPの低いウィナーやシェリフを接近戦に使っても意味なし。
②敵を知れ。敵の種類によって、効く兵器タイプと効かない兵器タイプがある。見極めて効率よい攻撃を！
③切り札はオプション兵器。威力はあるが弾数制限あり。艦に戻れば補充できるが、なるべくボスに使いたい。



3 6人のクルーのうち3人はいらない!?

6人のクルーのうち、主人公を除いて5人。その中でイベントに関わるのはヴィンドとシャインの2人だけ。イベントクリア時のボーナス経験値を活用するなら、いつも同じ3人でパーティを組んだほうがいい。もちろん5人を使い回してもいいけどね。



⬅イベントのクリアにヴィンドやシャインの力が必要なことがあるのだ。

Enemy Data 海賊惑星～軍事惑星

★Type…行動パターン。★射撃＆★格闘…兵器タイプ。★速度…攻撃時の速さ。★移動…移動範囲。最大は3。★耐久…耐久力(EP)。★装甲…装甲の厚さ。★獲得経験値…倒したときの経験値。★逃走成功率…味方の逃走確率。★攻撃目標…敵が遠距離攻撃するときにどのクルーを目標とするか。①先頭＝いちばん近い。②後方＝いちばん遠い。③耐大＝EPが高い。④耐小＝EPが低い。⑤RND＝ランダム。以上の5種類ある。
＊グラフは防御値■＋回避率□。＊兵器Typeは以下の通り I…インパクト。L…レーザー。B…ビーム。H…ヒート。

★スキュラ……射撃 Type

●射撃 L	●移動 1(1)	●獲得経験値 25
●格闘 I	●耐久 D	●逃走成功率60%
●速度 C	●装甲 D(D)	●攻撃目標 先頭(RND)



★パイレーツガンナー……射撃 Type

●射撃 L	●移動 2(1)	●獲得経験値 40
●格闘 I	●耐久 E	●逃走成功率60%
●速度 C	●装甲 E(E)	●攻撃目標 耐小(耐小)



★パイレーツヘッド……射撃 Type

●射撃 B	●移動 2(1)	●獲得経験値 60
●格闘 I	●耐久 E	●逃走成功率40%
●速度 C	●装甲 E(E)	●攻撃目標 耐大(RND)



★パイレーツキング……射撃 Type

●射撃 L	●移動 2	●獲得経験値 120
●格闘 I	●耐久 D	●逃走成功率 0%
●速度 C	●装甲 D	●攻撃目標 RND



★ユーウォーキー……射撃 Type

●射撃 LH	●移動 3(3)	●獲得経験値 100
●格闘 I	●耐久 D	●逃走成功率40%
●速度 B	●装甲 D(D)	●攻撃目標 RND(先頭)



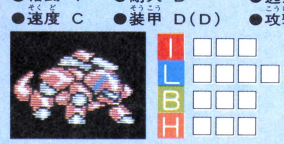
★スパンジュール……万能 Type

●射撃 L	●移動 1(3)	●獲得経験値 80
●格闘 I	●耐久 E	●逃走成功率60%
●速度 B	●装甲 D(D)	●攻撃目標 後方(RND)



★ジャバーウォック……格闘 Type

●射撃 I	●移動 2(1)	●獲得経験値 120
●格闘 I	●耐久 D	●逃走成功率60%
●速度 C	●装甲 D(D)	●攻撃目標 RND(先頭)



★バンシー……射撃 Type

●射撃 I	●移動 3(1)	●獲得経験値 100
●格闘 L	●耐久 D	●逃走成功率40%
●速度 B	●装甲 E(E)	●攻撃目標 RND(RND)



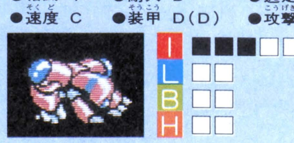
★テュポーン……射撃 Type

●射撃 I	●移動 1	●獲得経験値 250
●格闘 I	●耐久 B	●逃走成功率 0%
●速度 C	●装甲 D	●攻撃目標 耐小



★ジャガナータ……射撃 Type

●射撃 H	●移動 1(1)	●獲得経験値 160
●格闘 I	●耐久 D	●逃走成功率60%
●速度 C	●装甲 D(D)	●攻撃目標 耐大(RND)



転ばぬ先の杖
お買物ガイド

11							
	・	・	・	・	1	2	3
	4	5	6	7	8	9	10
	11	12	13	14	15	16	17
	18	19	20	21	22	23	24
	25	26	27	28	29	30	・

近ごろ甘口のレビューが多いとお嘆きの貴兄に捧ぐ、辛口の批評ページ。PCエンジンのソフトの質が上がってくれるのなら、いくらでもがんばるぞ。ユーザーが賢く選んで買うことも大事だろうけどね。

◆ 表の見方 ◆

各項目は5点満点で、標準が3点。数が多いほど、高いか優れていることを示す。グラフィックは、RGBとビデオ両方の画面でチェックした。操作性は基本的にパッドでの操作に限った。オリジナリティーは、既成のゲームにないアイデアがいかに使われているかだ。

11/2 エアロ・ブラスターズ

ハドソン ¥6,500 STG 4M

『S.S.S.』のKANEKOの手になる横スクロールシューティング。同社のアーケードゲーム『エア・バスター』の移植で、完成度の高い出来になっている。難易度は後半になるにしたがってかなり高くなるが、適当なレベル設定だろう。2人同時プレイも楽しめるし、横スクロールタイプのファンなら迷わず買ってOK。

項目	点
グラフィック	4
音楽・効果音	4
操作性	4
オリジナリティー	4
ゲームバランス	5
長く遊べる度	4

11/7 デコボコ伝説走るワガマンマー

日本テレネット ¥6,780 SPG CD

一定の台数の車でレースをしてその賞金で修理したり、アイテムを買ったりしてパワーアップするというゲーム。多人数ゲームとしては今も人気の高い『モトローダー』のコミカル版ともいえる。ダメージ制を採り入れたり、ラリー仕立てだったりと工夫がみられるが、1人プレイは敵車が強くてけっこう難しめ。

項目	点
グラフィック	3
音楽・効果音	4
操作性	3
オリジナリティー	3
ゲームバランス	3
長く遊べる度	4

11/23 J.B.ハロルド殺人クラブ

ハドソン ¥6,500 AVG CD

パソコンでシリーズ化されている推理AVGの第1作目の移植版。移植自体は上々で、CDロムの特徴を十二分に発揮している。デモシーンなどは「ゲームでここまで」とうなるほどの演出効果をあげている。肝心の内容は少し古いタイプだがパソコン版をやっていないなら楽しめるだろう。じっくりやるゲームだ。

項目	点
グラフィック	5
音楽・効果音	4
操作性	4
オリジナリティー	3
ゲームバランス	4
長く遊べる度	3

11/23 キックボール

メサイヤ（NCS） ¥6,200 SPG 3M BU

投手のころがしたボールを打者がけっとばすという変形野球ゲーム。個性的なキャラを選べたり、必殺技を使えたりして楽しいが、操作性にいまひとつの点があったり、キャラによって実力がかなり違うところが気になる。真面目なSPGとコメディタッチの中間でいい味を出しているが、対戦相手がいないとつらいかな。

項目	点
グラフィック	3
音楽・効果音	3
操作性	3
オリジナリティー	5
ゲームバランス	3
長く遊べる度	4



12/予 不思議の夢のアリス

フェイス ¥6,400 ACT 3M

『スーマリ』タイプの横スクロールACT。かわいいキャラに半端じゃない難しさというところがフェイスらしいが、何度も何度も死んでは少しずつ進むというパターンがきびしいか。見た目とは違ってマニア向けの難しさを持ったACTとして考えれば、標準はクリア。とにかく難しいACTと知って挑戦してほしい。

項目	点
グラフィック	3
音楽・効果音	3
操作性	4
オリジナリティー	3
ゲームバランス	3
長く遊べる度	3

 イラスト／星野由美子

ニューアイテム続々登場!!

KMOオリジナル・グッズシリーズ 通販情報!!

大好評のKMOオリジナル・グッズシリーズ、
NEWアイテムも加わり、ますますパワーアップ!!
さあ今すぐ申し込んで、友達に自満しよう!!

KMO Original Goods Series

キャラクター・テレホンカード

キミの大好きなキャラクターがテレカに!!
ファン必携。度数は各50。

各¥1,100(送料込) ※テレホンカードは非課税商品です。

商品番号 T−17



商品番号 T−18 / 商品番号 T−19 NEW! / 商品番号 T−20 NEW!



NEW

商品番号 T-21

人気の「ロードス島戦記」に、
豪華3枚組テレカが登場!

¥3,100(3枚1組、送料込) ※テレホンカードは非課税商品です。



キャラクター・テレホンカードII 表紙シリーズ

大人気コミックスの表紙がそのままテレカになった!
シリーズで揃えよう!! 度数は各50。

各¥1,100(送料込) ※テレホンカードは非課税商品です。

商品番号 H−1 NEW! / 商品番号 H−2 NEW!



商品番号 H−3 NEW! / 商品番号 H−4 NEW!



商品番号 H−5 NEW! / 商品番号 H−6 NEW!

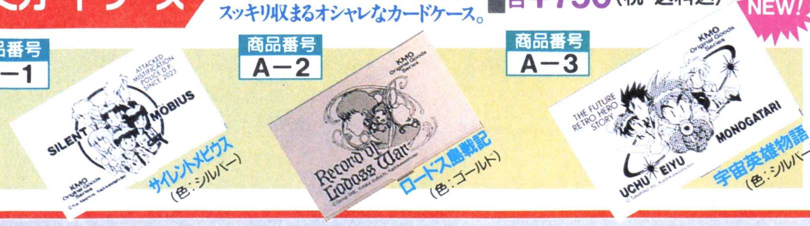


アルミカードケース

テレカやキャッシュカードなどが、
スッキリ収まるオシャレなカードケース。

各¥750(税・送料込) NEW!

商品番号 A−1 / 商品番号 A−2 / 商品番号 A−3



下敷&リトルケースのステーショナリーセット

各¥1,235(税・送料込)

裏にも楽しい絵がイッパイの下敷。そして、シャーペン、マーカー、水性ペンが4色、の計6本が入った便利でコンパクトなリトルケースのセット。

商品番号 S−3 NEW!



お申し込み見本

払込通知票 〈オモテ〉

口座番号	東京 3-541658	金額 2335
加入者名	㈱角川メディア・オフィス	料金 円
払込人住所氏名	(郵便番号) 自分の住所 氏名 電話番号	備考 / 受付局日付印

〈ウラ〉

通信欄
●ロードス島戦記OVAのテレホンカード T-17 1枚 ●宇宙英雄物語のステーショナリーセット S-3 1個 18歳

お申し込み方法

お近くの郵便局へ行き、郵便振替の青い普通払込用紙に以下のことを記入し(払い込み手数料は自分で支払って下さい)、商品の代金を振り込んで下さい。

①あなたの住所、氏名、郵便番号、電話番号。名前には必ずフリガナをつけて下さい。

②通信欄にあなたの欲しい商品名、商品番号、数量、そしてあなたの年齢を書いて下さい。

③振込先の口座番号は、東京3-541658。加入者名は、㈱角川メディア・オフィス。

返品について

不良品の場合及び品質等にご不満の際は理由を書きそえ、商品の到着後7日以内にご返品下さい。なお、返送料は不良品の場合のみ小社で負担いたしますが、それ以外はお客様のご負担になります。

※なお、商品は払い込みの確認後、3〜4週間前後で配送致します。

問い合わせ先

●商品の発送、代金については、㈱サンデックス内 KMOオリジナル・グッズ発送センターまで。〒141 東京都品川区上大崎4-5・26-4404 ☎03-490-1511

●商品の内容については、㈱角川メディア・オフィス 〒102 東京都千代田区九段南4-7-16 市ヶ谷KTビル ☎03-221-9381

KMO 角川メディア・オフィス
〒102 東京都千代田区九段南4-7-16
市ヶ谷KTビル ☎03-221-9381

※郵便局での払込時に受け取る「払込票」は、領収証の代わりになるものです。大切に保管してください。

9/30付 勝PCエンジン

ソフトヒットチャートは、有名玩具店の売り上げデータとメーカー提供のデータをもとに、編集部が独自に作成したものです。

Soft Hit Chart ソフトヒットチャート

売り上げベスト10

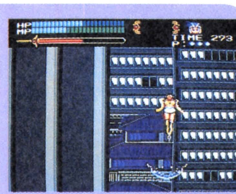
『桃太郎活劇』予想通りのヒット



1 かんたん、ふつう、むずかしいの3つのモードで誰にでも満足してもらえるACTを目指したという意欲作。桃太郎チームが細部まで練りこんだだけはあるね。



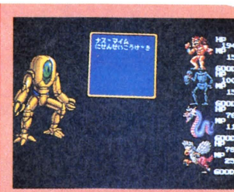
2 最新にして最高という評判のF1ゲーム。初回発売数が少なかったこともあってほぼ即日に売り切れた。欲しいひとは12月10日前後の再発売をのがさないこと。



3 『ヴァリスII』の続編でPCエンジンでしかできないバージョン。3人のキャラを選べたり、ゲームとビジュアルシーンの関連が強くなってファンも増えそうだね。

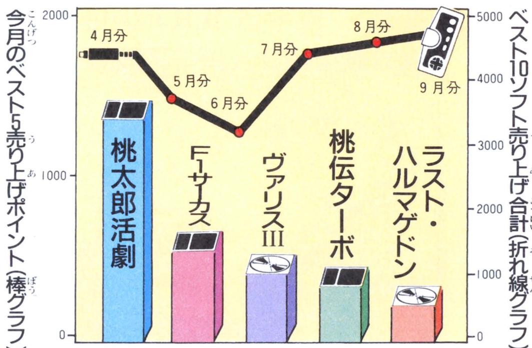


4 ファミコン版をやったひとでも楽しめる。でもこれをクリアしてしまうとすごく『桃伝II』がやりたくなるんだよね。ハドソンさんの戦略にしてもうまいと思うな。



5 クリアするまでには、かなり長く遊べる一作。モンスターが主人公という独特の世界に浸りきれるかが好き嫌いの分かれめ。でもオープニングは一見の価値があるぞ。

順位	前回	得点	ソフト名	メーカー名	ジャンル・形態	価格・発売日
1	—	1463	桃太郎活劇	ハドソン	ACT 4M BU	6500円 9月21日
2	—	642	F1サーカス	ニチブツ	SPG 4M BU	6900円 9月14日
3	—	525	ヴァリスIII	日本テレネット	ACT CD	6780円 9月7日
4	3	460	桃太郎伝説ターボ	ハドソン	RPG 3M BU	5800円 7月20日
5	4	385	ラスト・ハルマゲドン	ブレイングレイ	RPG CD	7500円 8月31日
6	—	351	F1トリプルバトル	ヒューマン	SPG 3M BU	6300円 89年12月23日
7	—	253	アフターバーナーII	NECアベニュー	STG 4M	7200円 9月28日
8	—	222	フォーメーションサッカー	ヒューマン	SPG 2M	5500円 4月27日
9	6	198	スーパースターソルジャー	ハドソン	STG 4M	6500円 7月6日
10	1	195	ワルキューレの伝説	ナムコ	ACT 4M	6800円 8月9日



夏休み商戦も終わってほっと一息という感じかと思いきや、強力タイトルの出現で面白いチャートになった。今回からグラフも付けたからよくわかるね。

まず目につくのは前人気も高かった『桃活』が他を引き離した1位をかざってること。売り切れ続出の2位に比べると、いかに『桃活』の初回発売数が多かったかがわかる。この辺にも注目してみてね。

前人気ベスト10

発売間近のソフトが急上昇!!

順位	前回	得点	ソフト名	メーカー名	ジャンル・形態
1	4	697	桃太郎伝説II	ハドソン	RPG 6M BU
2	3	643	イースIII	ハドソン	ACT RPG CD
3	6	312	ボンバーマン	ハドソン	ACT 2M BU
4	2	273	らんま1/2	メサイヤ(NCS)	ACT CD
5	—	215	サイバーナイト	トンキンハウス	RPG 4M BU
6	8	156	チャンピオンレスラー	タイトー	SPG 3M
7	10	142	エアロ・ブラスターズ	ハドソン	STG 4M
8	—	124	メルヘンメイズ	ナムコ	ACT 2M
9	5	123	天外魔境II	ハドソン	RPG CD
10	—	103	ザ・プロ野球	インテック	SPG CD

前人気にはたいてい2回ピークがある。発売決定の直後と発売直前だ。『メルヘンメイズ』は前者、『桃伝II』は後者のパターンだね。

3位 ボンバーマン



⬆1人プレイもいいけど、やっぱり5人プレイしたいな。

●調査協力店　キデイランド(原宿、立川)、博品館TOY PARK(銀座)、ハローマック(仙台、勝田、千葉、横浜)、ペリカン(大阪)、高知大丸(高知)、おもちゃのデンマーク(愛知)

読者が選んだ発売中ソフトベスト10

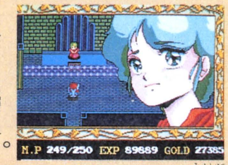
新設チャートなのだ。よろしく!!

順位	前回	ソフト名	メーカー名	ジャンル	ポイント
1	—	イースI・II	ハドソン	RPG	45
2	—	ワルキューレの伝説	ナムコ	ACT	26
3	—	桃太郎活劇	ハドソン	ACT	18
4	—	パワーリーグIII	ハドソン	SPG	17
5	—	ヴァリスIII	日本テレネット	ACT	16
5	—	F1サーカス	ニチブツ	SPG	16
7	—	桃太郎伝説ターボ	ハドソン	RPG	12
8	—	天外魔境	ハドソン	RPG	10
9	—	スーパースターソルジャー	ハドソン	STG	9
9	—	スーパー桃太郎電鉄	ハドソン	ETC	9

読者が選ぶPCエンジンのベストソフトの記念すべき第1回目の1位は予想通り、今もって巷の評判の高い『イースI・II』だった。

それにしてもハドソンの強さには驚くべきものがある。新作だけではなく、長く遊べるものをつくっているということがその秘密かな。他のメーカーさんにも一層の努力を期待します。ソフトあってのゲーム機なんだから。

1位 イースI・II



⬆CDロムならではの演出に感動してしまう。

アーケードベスト10

人気エレメカ『コズモ〜』猛追!

順位	前回	ソフト名	メーカー名	ジャンル	ポイント
1	2	ファイナルラップ2	ナムコ	SPG	97
2	—	コズモギャングズ	ナムコ	STG	87
3	7	コラムス	セガ	PZG	79
4	—	クイズH.Q.	タイトー	ETC	70
5	8	ファイナルファイト	カプコン	ACT	64
6	6	雷電	セイブ開発	STG	61
7	4	G-L.O.C.	セガ	STG	57
8	5	スーパーモナコGP	セガ	SPG	42
9	—	テトリス	セガ	PZG	30
10	—	ビーストバスターズ	SNK	ACT	22

今やゲーセンでもポピュラーな存在となった通信機能付きゲーム。レースゲームなどで自分の画面で友だちのマシンと競えるヤツだね。その先駆けとなったのはこのゲームの前身『ファイナルラップ』だったんだ。

この『2』では、4つのコースを選択できるほか、グラフィックが段違いにきれいになっている。一度やってみる価値はあるゲームだ。

1位 ファイナルラップ2


⬆高速コースのイタリー。ここで腕を磨こう。

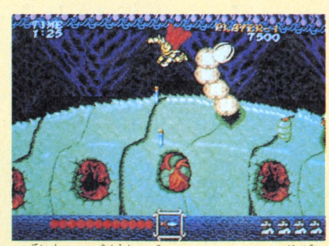
●協力 ナムコ広報センター／タイトーマーケティング部

ディスカウント情報

今回は電器の街、秋葉原を探ったぞ

ソフマップ6号店 ソフト名	売値(税抜)	割引率	サンオー ソフト名	売値(税抜)	割引率
ヴァリスIII	5,980円	1.2割引	ヴァリスIII	5,200円	2.3割引
桃太郎活劇	4,800円	2.6割引	桃太郎活劇	4,800円	2.6割引
ファイナルブラスター	5,100円	2.5割引	ファイナルブラスター	5,100円	2.5割引
アフターバーナーII	5,400円	2.5割引	アフターバーナーII	5,400円	2.5割引
ダイハード	5,500円	2.4割引	ダイハード	5,400円	2.5割引
ダブルリング	4,800円	2.4割引	ダブルリング	4,700円	2.5割引
ゴモラスピード	5,000円	2.5割引	ゴモラスピード	5,000円	2.5割引
ダライアスプラス	6,980円	2.9割引	ダライアスプラス	6,900円	3.1割引
みつばち学園	3,980円	3.2割引	みつばち学園	4,200円	2.8割引
ウルトラボックス2	3,600円	2.5割引	ウルトラボックス2	3,600円	2.5割引
暗黒伝説	4,000円	3.7割引	暗黒伝説	4,600円	2.6割引
ワルキューレの伝説	4,200円	3.8割引	ワルキューレの伝説	5,400円	2.2割引
大魔界村	6,000円	4.5割引	大魔界村	4,980円	5.4割引
桃太郎伝説ターボ	3,800円	3.5割引	レギオン	4,800円	3.0割引
スーパースターソルジャー	3,800円	4.3割引	関ケ原	5,100円	2.5割引
超絶倫人ベラボーマン	3,800円	4.4割引	超絶倫人ベラボーマン	5,100円	2.5割引

新発売のソフトは基本的に、売り値の安い順に売れていく。店の種類で言うと、ディスカウントショップ、おもちゃ店、デパートというぐあい。デパートは新作の場合はたいてい定価販売なので、最後の手段だね。おもちゃ店は全国どこにでもあるけれど、割引率はそれほど高くないお店が多い。ある場所は限られるけど、量販店とも呼ばれるディスカウントショップが一番安いようだ。でも店や商品によって値段はばらつきがあるので、普段から通って探っておくのも必要だ。たまに掘出し物もあるしね。


⬆定価は1万円を超えていたけど、実売価格はだいぶ求めやすくなっている。

P.C ISHOKU SHIKYOU GEPPOU

PC移植市況月報

拡大版!!（AMショー特集）



楽しさいっぱい

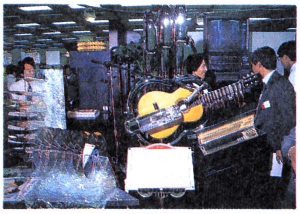
やあやあ、アーケードファンお待ちかね!! の「'90アミューズメントマシンショー」が今年も開催されたよ。今回の目玉は、なんといってもセガ、ナムコ、タイトーがこぞって出展してきた体感きょう体！ 超大型の回転マシンから、ポリゴンを駆使した立体感抜群のものまで、これからのアーケードシーンを予測させるのに十分の意欲作が目いっぱい登場だ。今回の移植月報では、各メーカーの出展した新作のすべてを細大もらさず紹介していくぞ!!

新作アーケードゲーム大集合!!

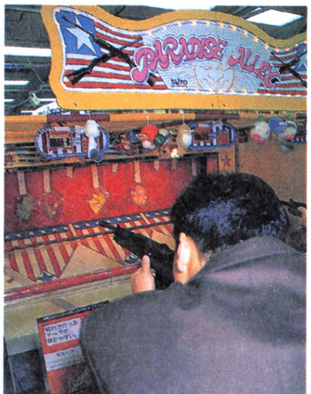
TAITO タイトー　3軸可動体感マシン「D³-BOS」などが登場!

今年のAMショーは、体感ゲームが人気の的だったけど、とくに目立っていたのが、このタイトーのブース。もちろん主役は「D³-BOS」だ。コックピットをすべての方向に回すことができる体感マシンなんだけど、３軸駆動方式を使っているとかで、動きはとてもなめらか。まるでジェットコースターに乗っているような感覚が味わえるんだ。

ほかには射撃タイプの『スペースガン』、サイコロを使った、ニュータイプパズルの『パラメデス』なども人気を集めていたぞ。



⬅これがタイトーご自慢のギター演奏ロボット。曲を作った人は『チェイスH.Q.』と同じ人だとか……。それにしても細かい指の動き。



➡ビデオゲームのほかに、このようなマシンも出展されていたぞ。いやあ、これが結構アツくなるんだよね。思わずビデオゲームそっちのけでのめり込んじゃったりして……。

スペースガン





⬅グロテスクな敵が続々と襲いかかってくる。すべて倒すのは至難の技か!?

➡足元にあるペダルを踏むと、後退することができる。画期的なアイデアだね。



⬅必殺兵器のナパームを使うと、敵を一掃できる。



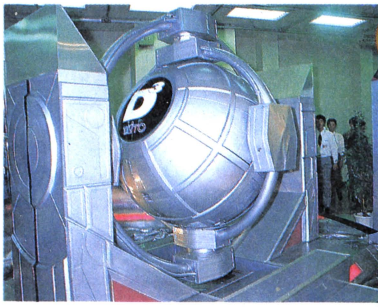
⬆銃を撃つと、反動が返ってくるのがなかなか気持ちいいんだよね。

パラメデス

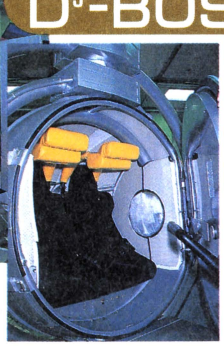


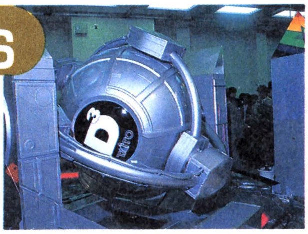
➡サイコロの置き方が決め手だぞ。

D³-BOS



⬆３軸で動かしているために、どんな方向も自由自在。安全性もかなり重視されている。逆さまになったときの気分はもう最高！





⬆コックピットが傾いている。中の人はグルングルン振り回されているんだろうけど、顔が見てみたいな。

⬅これがコックピット。なんと２人乗りなんだよね。やっぱこういうのは女の子と乗りたいよね。

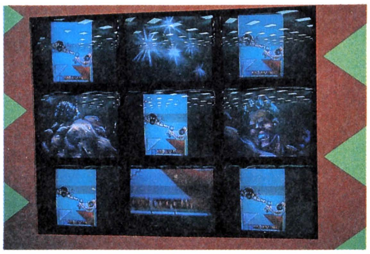
※この作品は参考出展のものです

ビデオゲーム2作を出展!!

IREM
アイレム

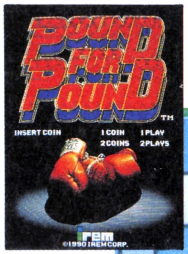
『R-TYPE』シリーズなどで、すっかりおなじみになったアイレム。今年の作品は『パウンド・フォー・パウンド』と『剣豪』の2作を出展してきた。出展数こそ少ないものの、両ゲームともアイレムらしい雰囲気がよ〜く出ていて、完成度の高いものになっていたぞ！ 『パウンド・フォー・パウンド』は、真上から見たボクシングのゲームになっていて、ゲーム感覚もなかなか新鮮だった。

もう一方の『剣豪』は『最後の忍道』に近いアクションゲームで、キャラが全体的に大きめになったぶん、迫力のあるアクションが楽しめる、質の高いゲームだ！

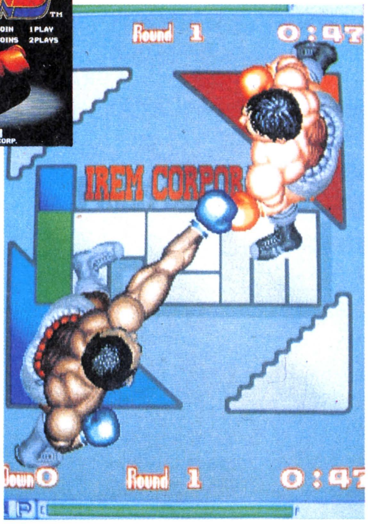


⬅『パウンド・フォー・パウンド』の各シーンが一目瞭然！

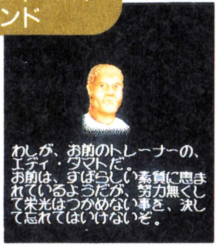
POUND FOR POUND パウンド・フォー・パウンド



⬅これがタイトル画面だ！ グローブにスポットライトが当たっていて、カッコイイ〜。思わずチャンプを狙いたくなってしまうぜ！

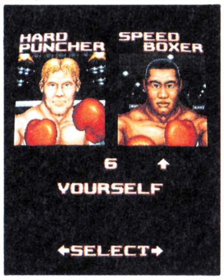


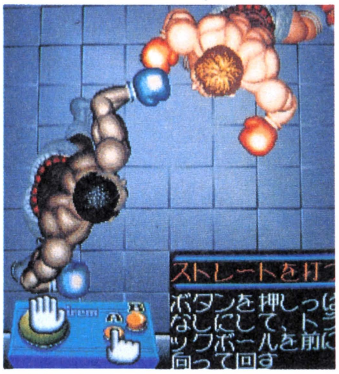
➡こんなふうに、上から見た画面でゲームが行われる。なかなか斬新でしょ？ こうして見るとリーチの長さがよく見えるけど、実はスピード感があって、目にも止まらないのだ。



⬆彼の言う通り、努力しだいでチャンプになれるかも…。

⬇この画面で対戦相手を決定する。どいつも強そうだ！





⬅初めての人にもわかりやすく、操作法を教えてくれる。これでトラックボールの使い方や、操作法をマスターして本番に臨めば、向かうところ敵なしだ!?

剣豪 KEN-GO



➡2人同時プレイ可能。青龍丸と赤龍丸の戦いが始まる。



⬆同社の『最後の忍道』のノリが随所でパワーアップ！ 各キャラクターはデカイし、動きも速い。それなりにテクニックを身につけないと、クリアはムズかしいぞ。



➡瞬間移動しながら襲ってくるボス。天井から落ちてくるつららにも注意。

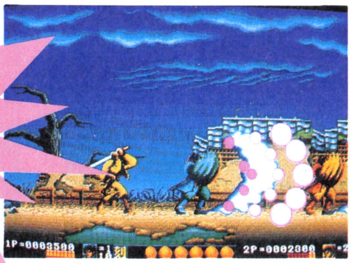
⬇分身攻撃！ ボスキャラの攻撃方法は多種多様。戦う前に、アイテムで攻撃力を上げておきたい。2人のコンビネーションプレイも重要だぞ。



⬅とてつもなくデカイ、岩でできたボスキャラ。体に飛び乗っての攻撃も可能。

⬇Aボタンを押し続けることで、パワーをためることができる。こいつをうまく使いこなさないといけない。

波動剣炸裂!!





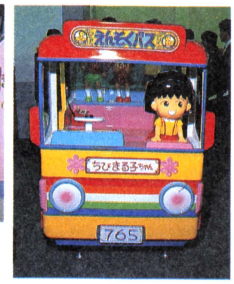
namco ナムコ 要注目の作品がズラリ登場!!



⬅『ドラゴンセイバー』がズラッと並び、人だかりの嵐！

2階の入口のまん前にブースを構え、多くのギャラリーを集めていたナムコ。今年は大型体感マシンや『ドラスピ』の続編などなど、話題のゲームがめじろ押しだった。特に、各体感マシンの周囲には人だかりが絶えない超人気ぶり！ そして、『ドラスピ』の続編『ドラゴンセイバー』や、見事なバカ殿をSTG(?)にした『ピストル大名〜』なども大人気。さすがナムコ！ ってカンジ。





⬆➡息抜きに『ちびまる子ちゃん』と遊ぶのも楽しい！

※この作品は参考出展のものです。

大型体感レースゲーム

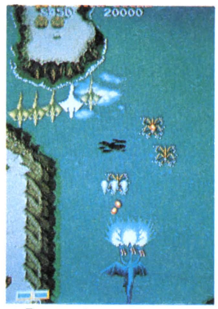




➡ポリゴンならではの3D表現の素晴らしさは、本当にスゴイ。

⬆グラフィックは『ウイニングラン』と同様、ポリゴンを使用。

DRAGON SABER ドラゴン セイバー



⬆『ドラゴンセイバー』では、気合弾が撃てるのだ。





⬅しかし、2人のコンビネーションが合わないと、せっかくの2Pも何の意味もない……。



⬆1面のボスだ！ 気持ち悪い目が襲いかかってくる。う〜ん迫力満点だ。

⬅こ〜んなに強力なエクスプロードショット(気合弾)も撃てるぞ！

➡ショットなどをチェンジするアイテムもあるから、多彩な攻撃ができる！



Steel Gunner スティールガンナー





⬆備え付けの銃で撃つタイプのSTG。反動がかなりリアルで心地いいぞ!!

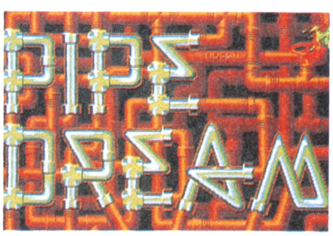
⬅凶悪な犯罪者が巻き起こす事件がミッションとしていくつか用意されている。次々に現れる敵を撃ち倒してボスを撃滅せよ!!

ゴーリーゴースト



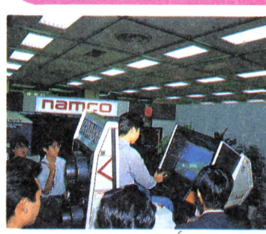
⬅奥の方にセットされた家の中から、次々にゴーストたちが出現!! キミはあわてずにゴーストハンターとなってヤツらを退治するんだ。

パイプドリーム



➡なかなかに知能と判断力を使う、ビデオシステムの新作PZGも、ナムコブースに出展されていた。

大型体感STG その1

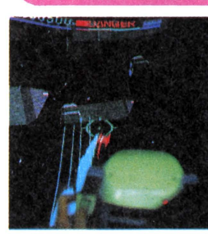


⬅永遠の名作『ゼビウス』が、ポリゴンを使用した体感ゲームで登場。会場では黒山の人だかりだった。



➡これがきょう体だ。マイキャラである〝ソル・バルウ〟の面影があるぞ。思わずワクワクしちゃうね。

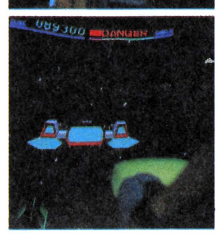
大型体感STG その2

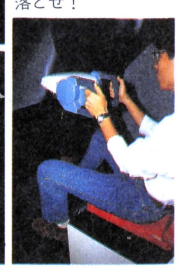


⬅『ギャラクシアン^3』の小型版なのだ。

⬅迫りくるエイリアン。すごい迫力だ！

⬇手元のガンナーを操作して、敵を撃ち落とせ！





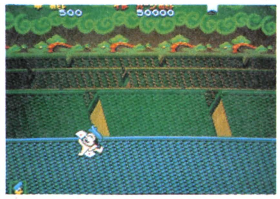
※この作品は開発中のものであり、参考出展のものです。

ピストル大名の冒険

➡『ペラボーマン』では、悪役だったが、今度は主役で登場だ。
⬇頭の桜から花びらをまき散らして攻撃する、桜の助。こいつはまだまだ序の口だぞ。

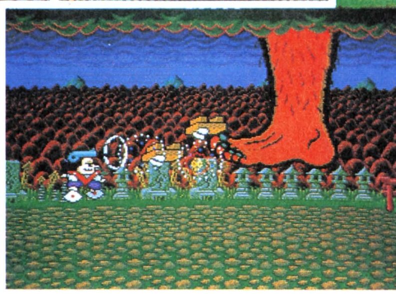


⬇多少重力があるので移動は注意しないとこの通り。「こっこれ！　あまり見るでない、照れるではないか」。









⬆大砲の弾は、ボタンを押し続けることによって、威力を3段階に変えることが可能だ。…しかしこのかっぱ、なんて凶悪な目つきをしているのだろう。

⬅げげっ！　足だけとは変なヤツ…。気合弾は、ボスなど硬い敵に有効なのだが、弾が放物線を描くので、撃つタイミングをつかむことが必要だ。

CPシステム第12弾『U.S.NAVY』登場!!

CAPCOM カプコン

今年の目玉は、好調のCPシステム第12弾『U.S.NAVY』。バリバリの横スクロールSTGで、全体的には、『エリア88』のシステムを継いでいると言える。ほかには、キャラクターもので『あした天気になあれ』など。きょう体では、迫力の60インチモニター採用の「CAVシステム60」が、人気を集めていた。



⬆人気漫画のゲーム化だけあって、みんなが注目していたぞ。

あした天気になあれ





➡コースレイアウトから、クラブのセッティングまですべてが一目瞭然。
⬅操作が簡単なので、原作のようなショットも思いのままだ。

※この作品は参考出展のものです。

U.S.NAVY ユー・エス・ネイビー



⬆戦いは始まったばかり、全部で10のミッションがキミを待っているぞ。クリア時に、敵を倒した賞金で装備を強化することができるので、次の作戦にあった武器を選ぼう。また、通常弾のパワーアップは3種類あるので好みで選ぶといいぞ。



⬅死の商人"ラブー"を叩くのが彼らの目的だ。



⬅選ぶなら、やっぱりF-18がおすすめ。



➡これが新型きょう体「CAVシステム60」。3種類のゲームが選べ、普通の約9倍の画面でゲームができる。



➡だんだん攻撃が激しくなってきた。はたしてこの猛攻を突破できるのか？

SEGA セガ 大型体感ゲームを中心に出展!!

衝撃的な体感ゲームマシンを、次々と発表するセガが、今年も「R-360」や業界初の32ビットCPUを使用した「システム32」などを発表した。特に「R-360」と「サイバードーム」は異常なほど人気が高く、プレイするための整理券も、アッというまになくなってしまうほどの盛況ぶりだった。ほかの体感ゲームの出展は、通信システムを使って2人プレイができる『GPライダー』や、CCDカメラを積載した『CCDカート』があったぞ！　あと、メガドラでおなじみの『サンダーフォースIII』、2つのゲームが楽しめるようになった『コラムスII』など、今年もセガのブースはパワーがみなぎっていたぞ!!

GP RIDER GP ライダー



⬆通信システムを使用することによって、2人プレイが可能な『GPライダー』。う〜ん燃えるぜ。





⬅本物ソックリに仕上がっているから、何度でも遊びたくなっちゃう！

➡バイクゲームもここまでリアルだと、まさに言うことなしだね！

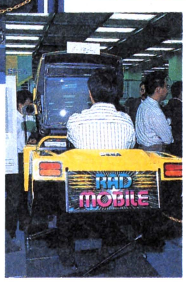


⬅バイクものを待ちわびていたファンには、うれしいかぎりだし、ファンじゃない人にも、楽しんでもらえるゲームになってるぞ！

RAD MOBILE ラッド モビール







⬆これが「システム32」を使用して作られた『ラッドモビール』の体感型きょう体だ。ハードな動きがプレイヤーを熱くする

⬆業界初の32ビットCPUを搭載したゲームだけあって、多くの人の注目を浴びていた。通りすがった人も、立ち止まって見入っていたぞ！

⬅さすがは「システム32」！グラフィックの表現力は、今までにない素晴らしいものだった。ここまでくると、ゲームの域を越えているね！

CCDカート



⬆キレイな女性のうしろにあるのが『CCDカート』のきょう体だ。AMショーでは、お披露目程度で実際に乗ることはできなかった。どんな感じか、はやく乗ってみたいね！





⬆『CCDカート』とは、ラジコンの前に付いているCCDカメラで映し出される映像を見ながら、実際に運転するというもの。

⬅きょう体内はこんなカンジ。運転席の前にあるモニターに、CCDカメラでとらえた映像が映し出される。う〜ん、ヘンテコな感覚が味わえそう。

COLUMNS II コラムスII

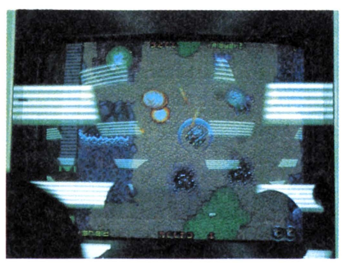


⬅これが「対戦コラムス」だ！1P側が「連鎖消し」をすると、2P側の下からブロックが盛りあがってきて、相手はパニックになっちゃうのだ。



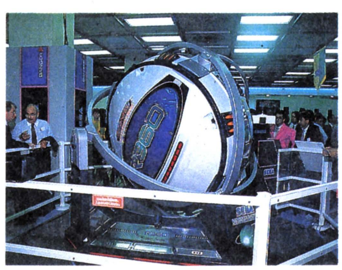
➡こちらがもう1つのゲーム、「フラッシュ・コラムス」。点滅しているピースを、すばやくクリアするのが目的！

オーライル



⬆2Dと3D、2種類のステージが用意されている。かっこいいメカニックSTGなのだ。

R-360



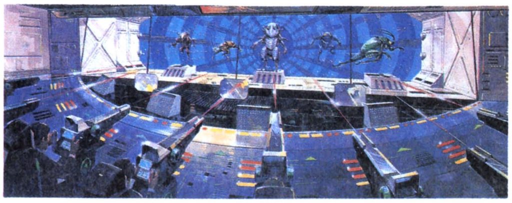
⬆知る人ぞ知る「R-360」きょう体。グルングルン回転し、天地逆転、脳天爆裂のすごさだ!!

サンダーフォースIII



⬆メガドラから逆移植された『サンダーフォースIII』。ノリノリのSTGがゲーセンでも遊べるぞ！

サイバードーム スーパーシューティングシステム



⬆縦12m、横12m、高さ2.5mの超巨大きょう体を使用した、新しいタイプのシューティングゲーム。目の前に迫りくる敵を、8人の仲間と共に撃ち落とそう。

郊外型ハイ・エンターテインメントマシンと名付けられた、セガの新体感シリーズの中でも、特にこの「サイバードーム」は新遊園地感覚を楽しめるぞ！



⬆きょう体自体が大きいだけに、会場でもとびきり目立つ！ ほんと遊園地だよね。



➡ものすごい人、人、人。見物人があとを断たない。当日プレイするには整理券が必要だった。行列ができるところも、まるで遊園地のよう？



⬆8つの砲台がずらりと並ぶ内部。サイバーな感覚がたまらないね。



➡壮大な宇宙空間を舞台に、エイリアンとの熱き戦いがいま始まる。

『ツインビー』の続編が登場！

KONAMI コナミ

毎年、多くの人でにぎわいを見せるコナミのブースだが、今年も個性的な4本のタイトルをひっさげて、AMショーにやってきた。

その中でも、一番注目を浴びていたのが、『出たな!! ツインビー』だった。『パロディウス』風のアレンジが随所に施されていて、コミカルで楽しいものになってたぞ！ ほかには、デジタイズキャラクターを使った、アタリ社のリアルなハードACT『ピットファイター』や、宇宙ステーションなどを舞台に繰り広げるACT『サプライズアタック』、ルール無用、何でもアリアリのバスケットゲーム『パンクショット』も出展されていた。

出たな!! TWINBEE ツインビー



⬅前作『ツインビー』との違いは、ショットの"ため撃ち"ができるようになったり、2Pで合体攻撃をすると、強力な"ガッチンコ攻撃"などができることなんだ！

➡きれいな背景や、多重スクロールが本当に素晴らしい。でも、そんなことに気を取られていると、ナイフのえじきになって切り刻まれてしまうぞ〜。



※この作品は参考出展のものです。

PIT-FIGHTER ピット ファイター



⬅パンチ、キックを連打して敵を粉砕！ バックのイケイケ野郎もノッてるぜ！

➡最大3Pプレイが可能だ。キャラクターも個性豊かな3人の中から選択できる。





⬅戦いに敗れた男の無念な瞬間。まさにガックシ、シオシオ気分になっている。

※この作品は参考出展のものです。

SURPRISE ATTACK サプライズ アタック

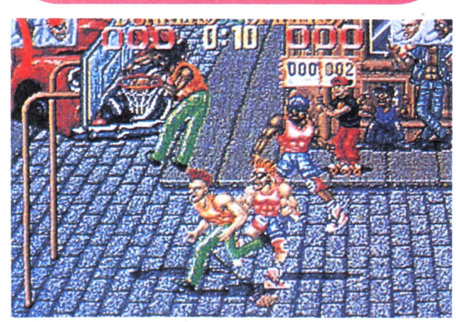
⬇プラズマに包まれているときは無敵。国際テロ組織に味方するヤツらを、今のうちに倒してしまえ！





⬆ボーナスステージに行くと、宇宙クイズもあるとのこと。楽しみだね。

PUNK SHOT パンク ショット



⬆どんなテを使ってでも、相手より多く点を取った方が勝ちだ。プレイ中には、いろんなアクシデントにみまわれることもあるぞ。いきなり鳥につつかれたり、犬がかみついてきたり、しまいにはオバサンに怒鳴られることもある。

DATA EAST データイースト

新作ビデオゲーム2作を出展!!

データイーストのブースでは、大きなプロジェクターを使用して『エドワードランディ』や『JOE&MAC』のプレイをながしていた。あまりのプロジェクターの大きさに、足を止めて見入る人もいたぐらいだ。





⬆キレイなおねーさんもいたせいか、データイーストのブース前はにぎやか!
⬅ビデオゲームに疲れたら、気分転換にピンボールで遊んでみるのもいいかも。

EDWARD RANDY エドワード ランディ



➡嵐の中での戦い。ムチを使って敵を倒せ!



➡飛行機が揺れながら、すごい勢いで落ちていく……。

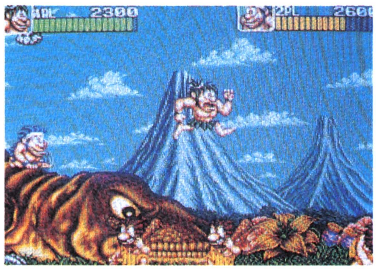


⬆後半面になると、敵の攻撃も厳しくなってくる。ムチをビシバシ振りまくれ!!

戦え原始人 JOE&MAC

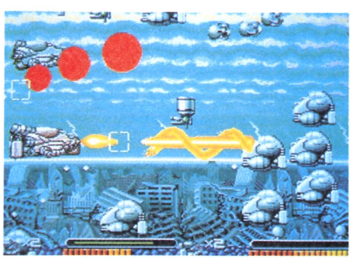


➡さあ、分岐点だ! どちらの道もたいへんそう。
⬇女の子を助けるために戦うＪＯＥ＆ＭＡＣ!

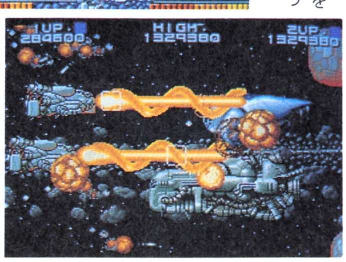


U.P.L. 宇宙戦艦ゴモラ

U.P.L.は、出展する数は少ないが毎回味のあるゲームを見せてくれる。今回は、『宇宙戦艦ゴモラ』という一風変わったシューティングの登場だ。このゲームの新しいところは、2人でプレイすると、うまい方のプレイヤーだけの難易度が上がってしまうというところ。



⬅ゴモラのビームは、敵の弾を消すことができるんだ。こいつは、かなり便利だぜ。

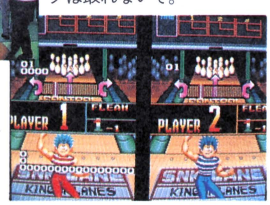


➡1人より2人でプレイした方がより楽しめる。ただし、協力しないとクリアは難しいよ。

SNK

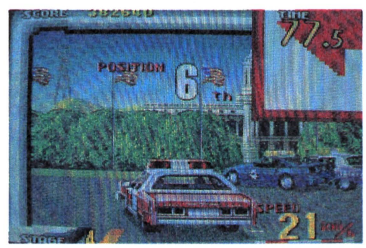


⬆『サンシャイン』や『ラギ』などサードパーティのゲームも増え、ますます広がるＮＥＯ－ＧＥＯワールド。



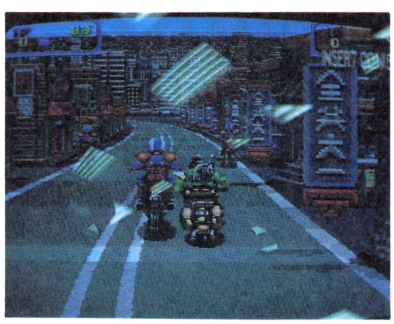
⬇最近珍しいボウリングのゲームだ。力だけじゃストライクは取れないぞ。

ジャレコ シスコヒート



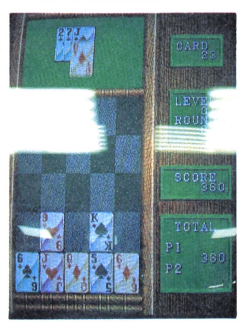
⬆便利機能満載のカーレースゲームだ。特にサイレンを鳴らすと他車が道をあけてくれるのが楽しい。

タツミ サイクルウォーツアー



⬅過激なバイクアクションの登場だ。じゃまなヤツは、ガンガンぶっとばせ!

テクモ ガンディーラー



⬅トランプを使ったちょっと変わったパズルゲーム。縦、横、斜めのいずれか3枚以上そろえて52枚のすべてのカードを消していく。残りのカードを覚えることが、クリアへの早道かも。最後にはとてもかわいい女の子のグラフィックがキミを待ってるぞ。

移植人気投票結果〈9月集計分〉

順位	累積ポイント	前回	タイトル	オリジナル(移植版)	読者の意見など
1	20119(338)	1—	ドラゴンクエスト	FC(MSX)	ぜひ、ハードが300万台売れても移植されそうになかったら、もう1度直訴に行ってくださいね。千葉県　山田章司クンの甘いささやき。うーん、そうだね。
2	10985(192)	2—	テトリス	PC(ARC·FC·GB)	『テトリス』を移植しろ〜!!　なーんていいつつも、もういいかげんそんな移植なんて絶対ないんじゃないかと思うんだけどどうでしょうねぇ。埼玉県　秋野祐一クンの疑問。
3	10467(48)	3—	グラディウスII	ARC(FC·MSX)	みんなＳＦＣの『グラIII』で騒いでいるけど、ゲームのよさでいったら『グラII』のほうがいい作品だと思う。茨城県　太田康隆クンのちょっとひとこと。
4	8004(237)	4—	天地を喰らう	ARC	天地を早く喰らいたいよぉぉぉ、もう待ちきれないので早くして〜!!　新潟県　目崎博文クンの大絶叫!!　うん、うん、その気持ちはよぉぉくわかるよ。
5	7648(296)	5—	ファイナルファンタジー	FC(PC)	ああ、このまま『ＦＦ』シリーズはＳＦＣへと突入していってしまうのだろうか？　あーん、かなしい……。神奈川県　ダイダイクンの嘆き。
6	4602(154)	6—	三國志	PC(FC·MSX)	ＣＤロムに移植して、武将を５万人くらい登場させよう。東京都　三国真紀クンのいいたい放題。うひゃひゃ、そりゃぁスゲエぜ！　１度会った武将に２度と会えないかもね。
7	4280(161)	7—	R-TYPE II	ARC	アイレム様、ＰＣエンジンに参入しときながら、ＳＦＣで出すことないでしょ。イジワルしないでＰＣで出してね。富山県　杉林隆志クンのお願い。
8	4086(135)	8—	SDガンダム	FC(GB)	ＦＣ版のＲＰＧもクリアしたけど、ぜひＰＣエンジンでもプレイしてみたいな。ね、バンダイさん、お願いだからひとつよろしく……。青森県　よしりんクンの希望。
9	3751(110)	9—	信長の野望(全国版)	PC(FC·MSX)	光栄さん、スーパーファミコンに参入する前にＰＣエンジンに参入して、ＣＤロムで『信長』を出してくだせえー。大阪府　浪花の怪童さんの言葉。
10	3622(312)	10—	ファイナルファイト	ARC	ＣＤ＋ＳＧでやってほしいところ(２Ｐ同時はツライか？)。キャラは３人から選ぶのがよい。これは絶対移植するべきだ(ＮＥＣさんお願い)。岩手県　久慈秀輝クンの希望。

順位	累積ポイント	前回	タイトル	オリジナル(移植版)	順位	累積ポイント	前回	タイトル	オリジナル(移植版)
11	2952(193)	11—	エリア88	ARC	16	2500(126)	16—	グラディウスIII	ARC
12	2922(403)	15↑	エメラルドドラゴン	PC	17	2147(5)	17—	スーパーマリオブラザーズ	FC(PC)
13	2849(94)	12↓	フェリオス	ARC(MD)	18	2127(10)	18—	ウィロー	ARC
14	2751(167)	13↓	ウィザードリィ	PC(FC·MSX)	19	1849(73)	19—	忍者龍剣伝	ARC
15	2539(9)	14↓	ドカベン	ARC	20	1695(218)	21↑	パロディウスだ！	ARC

読者の大声

☆『エリア88』はランクダウンしちゃったけど、最高のＳＴＧ！　だ。ぜひ移植を!!

神奈川県　TOMクン

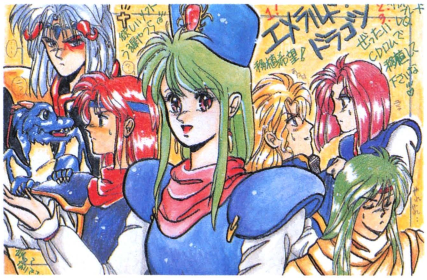
☆メガドラに勝ち、生き残ってゆくのはPCエンジンです。

京都府　山田洋子さん

☆直訴の時には「おどるポンポコリン」を歌ってみんなをノセましょう。

千葉県　魔子さん

◎ちゅうわけで、今月はこのへんで。次号のこのコーナーをお楽しみにィ。



⬆京都府　きゃうる・みゅーさん



⬆山形県　石澤敏博クン

⬇静岡県　はさま可南さん

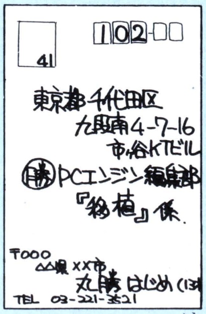




⬆東京都　伊藤昭太クン

★あて先★

このコーナーへのあて先は、
〒102東京都市ケ谷九段南4-7-16
市ケ谷KTビル
㊙PCエンジン編集部「移植」係まで。
お便り待ってるよ〜ん。



⬆オモテは、こんな風に書いてね。



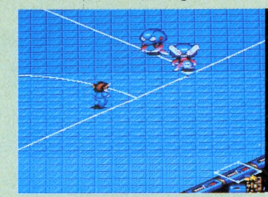
⬆ウラはキミの好きなように書いてＯＫだ!!

〈当選者大発表〉愛知県　聖神邪クン、東京都　井上憲二クン、千葉県　吉成昌子さん、北海道　河谷洋次クン、高知県　新谷久継クン、以上の皆さんでした。おめでとう！



新作ソフト お毒味チャート

さあ今月も、やってきました新作レビュー。ソフト選びに困ったときは、ぜひこのコーナーを役立ててね。

評論家 ／ ゲーム名	キックボール	J.B.ハロルド殺人クラブ
	 メサイヤ(NCS) 11月23日発売／¥6,200	 ハドソン 11月23日発売／¥6,500
極辛代表 **岩崎啓真** 『天外魔境II』のプログラム作業は、容量がとっても大きいので作るのもとっても大変です。Huカードにしたら100メガぐらいあるんじゃないかな？ 	野球とドッジボールとサッカーのミックスのゲームなのだが、基本は野球ゲームと思えばいい。ただしドッジボールのようにボールをぶつけてアウトにするとかの、通常の野球にはないルールがある。操作性などは悪くないのだが、音楽のせいか、イマイチ燃えないのがタマにキズだろうか。 ●●●●●●○○○○	とにかくシブいゲームなのだ！　パソコンで大ヒットしたアドベンチャーゲームの移植。これは、その中のX68K版からの移植なのだが、オープニング、エンディングを始め、かなり大きくグレードアップされている。ただし完全な本格推理ものなので、アドベンチャーとしては、かなり難易度は高い。 ●●●●●●●●○○
辛口代表 **ウォルフ中村** 今回で、このコーナーを丸2年担当したことになります。ちなみに今までに登場した、約150本のソフトにつけた私の点数の平均点は6.66点でありました！ 	題材にしたゲーム（私も小学生のころよく遊んだっけ！）の性格上しかたないんだろうけど、キャラの動きやゲームのテンポが遅いと感じた。プレイしてて、ちょっとダレちゃうんだよね。ベースカバーに入る選手がコロコロ替わることもあって、今、誰を操作しているのかがわかりづらかったのも残念だ。 ●●●●●●○○○○	パソコンで人気を博した本格的推理AVGが原作だけに、ストーリーは折り紙つき。それに加えて雰囲気たっぷりの音楽や声（これがまたすごくいいのだ！）が入っているから、かなり充実した作品に仕上がっている。CDへのアクセスもそう気にはならないことだし、じっくりと楽しんでほしいな。 ●●●●●●●●○○
甘口代表 **TOMOYO** 今月が初登場のTOMOYOですっ！ゲームは大好きっ♡　だけどドヘたなのさ……。多少の不安は体力でカバーよねっ。てなワケで、よろしくお世話してね☺ 	なんといってもキャラクターのかわいさが買い!!　超魔球を顔で受けたカッパのアニメーションなんて、涙出るほど愛くるしいったらないの。ルールもシンプルだし、1タームも短いし、気軽に楽しめると思うヨ。まあ、ただ、シンプルすぎて物足りないって思うヒトもいるかもね。どっちかというと女の子向きかな？ ●●●●●●●○○○	グラフィックのリアルさは、ハンパじゃないよっ！　色合いもシブいし、雰囲気のある仕上がりっていえる。さらにバイリンガルモードで音声の表示も英語にしちゃえば、すっかり粋。秋の夜長を、じっくりと謎を解きながら過ごす……そんなプレイが似合いそう。腰をすえてのプレイもたまにはいいね。 ●●●●●●●●○○
中辛代表 **ミロはじめ** 北海道へ、メーカーの取材に行くのを僕が拒否したため、みんなに「こしぬけ」といわれてしまった。だって飛行機がキライなんだもん。ウ～自分でも情けない。 	似たスポーツである野球ゲームと比較してしまうと、どうしても派手さやルールに物足りなさを感じてしまうんだよね。打者(?)それぞれに個性づけがなされてないから、同じ選手が同じようにボールを蹴るだけで、盛り上がりに欠けてしまっている。各チームに必殺技があるところに、もう1つなにか+αがほしかった。 ●●●●●●○○○○	ちょっと難しめのアドベンチャーだけど、なんてったって雰囲気が最高！過去にあったような単なる「謎解き」だけのアドベンチャーじゃなくて、キャラクター、グラフィック、BGMが独特の世界を造り出していて、カッコイイ。秋の夜長、ホットコーヒーでも飲みながら遊びたい。う～んオトナ。 ●●●●●●●●○○
アンカーマン **怒濤久美子** 秋の雰囲気ってどこか寂しくてスキなのよね。とってもロマンチックな気分を味わえるんだもの。 	さいきん、ドクミお相撲さんに興味あるのよね。ホラ、このごろってマンガとかにもよく出てくるじゃない。だから、このゲームでもドクミはついついお相撲さんチームを選んじゃうのよね。	あらら、ほんとにハロルドさんてシブい男性なのね。ドクミっていつも、落ち着きがないっていわれてばかりいるから、彼みたいに物静かで考え深い人って憧れちゃうわねぇ。



イラスト／中野 豪

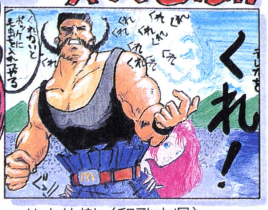
デコボコ伝説 走るワガマンマー	不思議の夢のアリス	ZIPANG	私のメインディッシュ
 日本テレネット 11月2日発売／¥6,780	 フェイス 11月19日発売／¥6,400	 パック・イン・ビデオ 12月7日発売／¥6,200	
オープニングが超越しているので、一見の価値がある。ゲーム内容は多人数でプレイできる縦スクロールのカーレースなのだが、難易度が高く、5人で競うというよりも、とにかく生き残ることが最優先になってしまう。もうちょっとバランスを簡単にすればいいゲームだと思った。 ●●●●●○○○○○	少々、少女趣味が過ぎるキャラクターかなとも思うのだが、ほのぼのとしたグラフィックに味がある。だがそのグラフィックとは裏腹に激ムズアクションなのだ。操作性はいいのだが、難易度としてハンパではないほど難しいので、アクションに自信がある人以外は手を出さない方がいいだろう。 ●●●●●●○○○○	スタンダードなアクションパズルゲームの作りなのだが、面ごとの難易度が微妙で、なかなか燃える。見かけはジミだが完成度が高く、パスワードも用意されているので、腰を落ち着けてジックリ楽しむスタイルの好きな人には、たまらない作品に仕上がっている。これは、なかなかお買い得といえる1本だろう。 ●●●●●●●○○○	今月はまず、『J.B.ハロルド』をおススメする。AVGファンは当然として、他のユーザーも一見の価値のある完成度を誇っている。で、次のおススメは『ジパング』。少々ジミだが、アクションパズルとしての完成度が高いので、長く楽しみたい人にはピッタリだ。あとは今回は見送りだね。
方向キーを一度入れるだけで45度も車の向きが変わってしまうため、最初は操作に戸惑うだろう。クラッシュした後の立て直しも難しく感じると思う（慣れの問題だけど）。ただ、先頭を走ると先が見えないために不利だったり、ダントツのトップにはなりにくい（戻される感じになる）のはちょっと……。 ●●●●●●○○○○	タイトルを聞いて、女の子でも気軽にプレイできるようなゲームを想像していたんだけど、全然違った。かなり難易度が高いんだよね、残念なことに。もう少しやさしくして、アクションが苦手な女の子でも楽しめるレベルにしてほしかったなぁ。グラフィックがかわいらしいだけに、特にそう思う。 ●●●●●●○○○○	かなりアクションの要素が強いから、解法がわかったところで、それを実際に行うだけの指先のテクニックがないと太刀打ちできないだろう。ただ、70面も用意されているんだから、最初の方はもっとやさしくしてもよかったんじゃないかなぁ？　何はともあれ、頭と指に自信のある人はチャレンジしてみてください。 ●●●●●●●○○○	今月は『殺人クラブ』をおススメ。ボリュームたっぷりの作品だけれども、一気にプレイし終えるつもりで取り組んでほしい。また、『デコボコ』は今月一番興味を持った作品。地形を覚えないと優勝できなかったり、4ステージめが難しかったりするけれど、独特の味がなんともいえないのだ。
こういう操作のムズいゲームって、なかなかとっつきづらくて私にはキツイかなって感じ。グラフィックはかわいくて、面白いんだけど、遊べなきゃしょうがない。ちょっとボタンを押しすぎると自機が大回転したりして、パニックしました。でもテク自慢っていう人にはやりガイがあるかもね。 ●●●●●○○○○○	このタイトルにしろグラフィックにしろ、女の子向きっぽいキュートさよね。……だけど、このムズカシさは何!?　イメージにだまされちゃダメだよん。なかなか指先の鍛練が必要な、シビアなアクションなのよ。特に、ジャンプ時の①ボタンと、力をためて攻撃するⅡボタン。大変だけどかわいくて、あなどれない！ ●●●●●●●○○○	考えれば誰にでもできる、これはみんなに受け入れられやすいゲームだと思うな。操作性も問題ないし、時間制限もあるから適度なスリルがあるしね。なんにしても、こういうIQテスト風なゲームをクリアしたときの達成感はたまんないっ!!　どっかのゲームに似てるっていう指摘も聞いたけど、面白ければOKよね。 ●●●●●●●●○○	私の記念すべき（?）第1回めのおススメは、『ジパング』だよん。解き方が見えたときの、あのミラクルな快感がグーよ。『J.B.ハロルド』の、大人のシブみも捨てがたいものがあるわね。この季節にピッタリ、かな。気楽にゲーム派の人には、『キックボール』なんかもプッシュしちゃおう。
ゲームシステムは『モトローダー』っていう感じで、多人数プレイができるゲームがもっと出てほしいと願っていた僕には、うれしいかぎりだ。しかし、コースのしかけがイジワルすぎて、まともに完走するのもひと苦労。多人数で遊んでも、プレイヤー同士の戦いができないまま終わってしまう。 ●●●●●●○○○○	キャラクターから受けるイメージと、ゲーム内容がこれほど違うゲームも珍しいね。女の子にも遊べるゲームかと思いきや、アクションゲーマーも手をやくほどの難しさなのだ。「いや」という言葉攻撃や、死んだときのブっ飛び方なんかはインパクトがあってよかっただけに、もう少し難易度調整をしてほしかった。 ●●●●●●●○○○	頭を悩ませながらもクリアして、次々と新しいステージへ進むパズルゲームの楽しみみたいなものが、少し足りないような気がする。グラフィックはいいし、サウンドも合格点はあげられるんだけど、「先のステージへどんどん進みたい」というような、ワクワク感がもうちょっとほしかったなぁ……。 ●●●●●●●○○○	今回は5本ということで、ちょっと少なめだけど、この中では文句なしに『J.B.ハロルド』がおススメ！　オトナの感じのアドベンチャーを体験してみるのも、たまにはいいんじゃないかな？　あとのソフトは自分の好きで選ぶのもいいと思うけど、年末に向けてお金を節約するのもいいかもね。
多人数の同時対戦プレイといえば、もうドクミの独壇場よ!!　だって、恋のレースだって似たようなもんでしょ。並みいるライバルを押し退け突き倒し、見事勝利をつかむのよ。ホッホッホ！	アリスちゃんの声って、スーパーパワーよね。だって、その威力でみんなフッ飛んじゃうんだもの。えっ、ドクミもときどき、同じことしてるんだろうって？　まあ失礼ね。でも、よくわかったわね…。	地獄極楽丸って、ひたすらお宝を求めて突き進む盗賊さんなのね。うーん、その潔さには頭が下がるわ。だって、ドクミだったら怪物のウヨウヨしているところなんてとても入っていけないものね。	今月は、知人の結婚式がスゴく多かった月なのよね。花嫁さんはみんなきれいで憧れちゃうわね。あーあ、ドクミはいつになったらお嫁にいけるのかなぁ？

ムッシュゴリグリ鈴木ド・ヤコペッティの優雅な生活

テレカにつられてごっつうたくさんの応募があった！右に発表した２人は特別賞を与える。その他の当選者は下に発表したぞ!!ありがとうを忘れずにな!!



特別賞 やけに力が入ってるな!!



▲井本伸樹（和歌山県）

まだやってた 怪人発表!!



▲佐藤恵一（埼玉県）

第16話 ヤコペッティ死す!!の巻

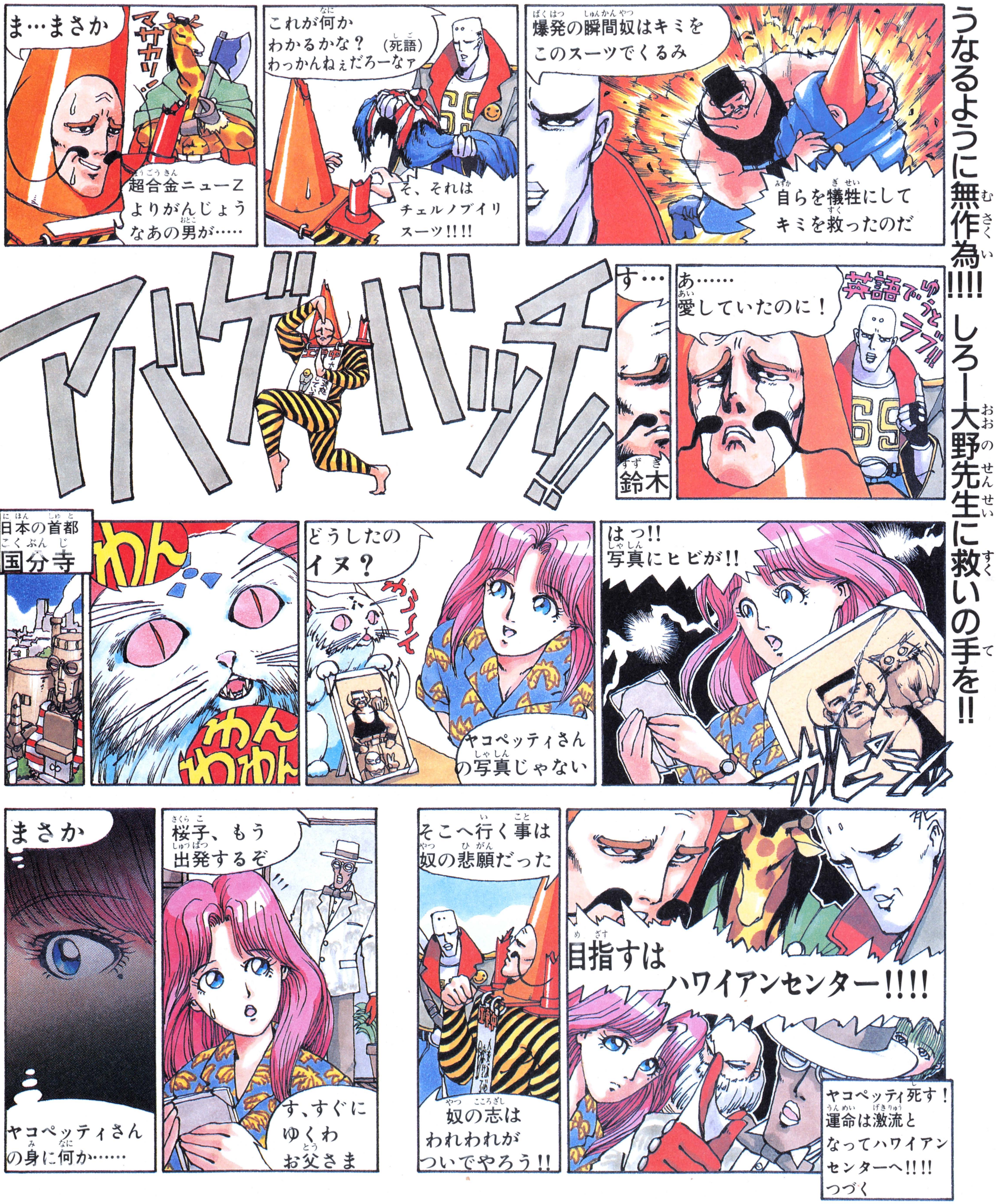
作・しろー大野とミトコンドリア

あらすじ

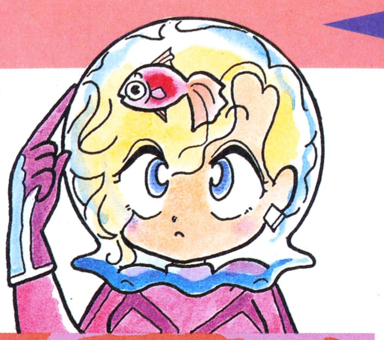
最後の一線を越えてしまったアキラとユミ。そんな2人が実の兄妹だったとは……!? 嵐のような運命の激流にただ流されるだけの2人であった（涙）。



ヤコペッティテレカ当選者発表　東山みちこ(愛知県)小倉奈々(鹿児島県)滝田薫(栃木県)岡本武司(千葉県)Q太郎(京都府)北川まり(石川県)牛山智弘(埼玉県)東山剣一(愛知県)森田修一(埼玉県)安岡誠(愛知県)八木篤史(東京都)鈴木剛(大阪府)増田章(埼玉県)大関鉄平(新潟県)平野明子(栃木県)福井俊充(愛知県)へびめ太郎(兵庫県)栗田和晃(茨城県)



次回から"ムッシュゴリグリ鈴木ド・ヤコペッティの優雅な生活"改め"カーネルグロテスキー青木ド・エマニエルの華麗な日々"が始まります



マルカツ アタック
カード システム
PC・MAC

トレジャーハンターズ

恒星間ワープ航路を開拓せよ

トレジャーハンターの皆さん、宇宙船の調子はどーですか？　今月は次の発掘星区に指定された「七色星団」周辺のワープ航路開拓に一肌脱いでもらいます。がんばって飛んできてねー♡

STEP 1 THとは……？

人類が銀河連邦を作り上げるほどに発展したはるか未来の銀河暦2918年に、伝説の惑星・地球で使われていたという宇宙一貴重な通貨「MAC」が発見された。「MAC」があれば欲しいものはなんでも思いのままに手に入るとあって、たちまち空前の宝（MAC）探しブームが巻き起こった。

ところが一獲千金を狙うトレジャーハンター（＝TH）たちにより宇宙は大混乱におちいってしまった。そこで銀河連邦はTHA＝トレジャーハンター協会を設立し、THたちの宝探しに一定のルールを与えたのである。

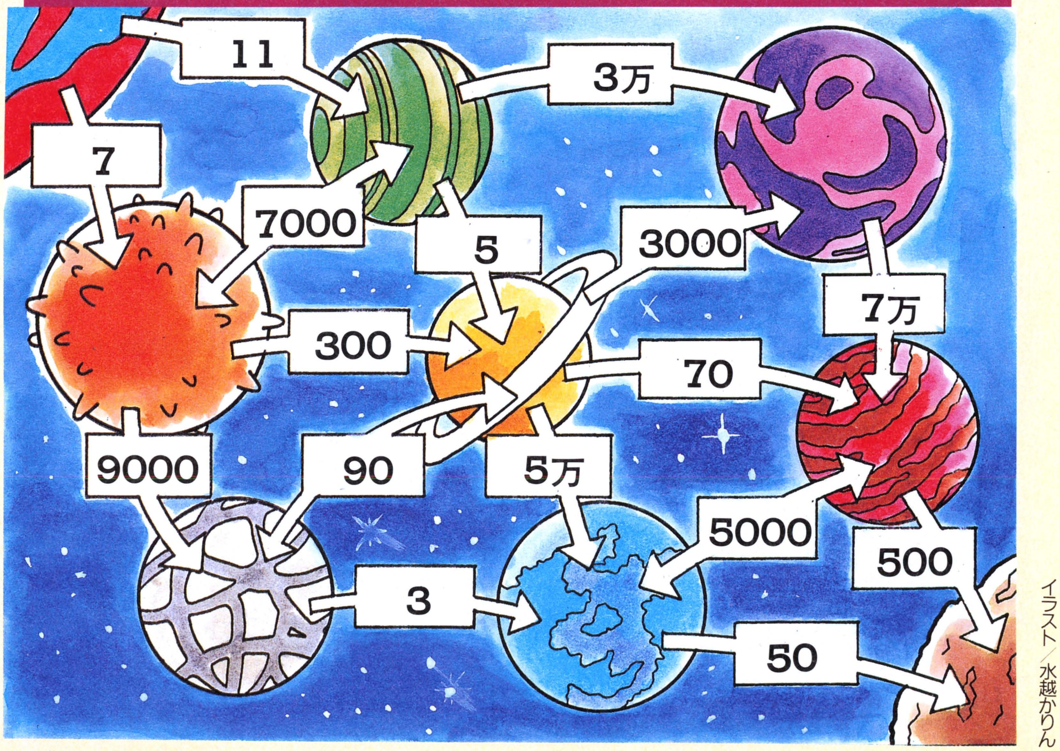
STEP 2 フォミュラ顛末記

「最初の公認発掘星区に選ばれた四輪座・恒星グランプリの第３惑星フォミュラには、THAの予想をはるかに上回る数のTHが押し寄せてきた。

彼らはスコップ、つるはしから、最新式のビーム削岩装置まで持ち込んで、思い思いに惑星フォミュラの地表を掘り返していったようだ。発掘期間を終えた後の地表には草一本残っていなかった。この混乱は今後しばらく継続すると思われる。一般航路の混乱を避けるため、次回発掘星区への新ワープ航路を開拓すべきである」

………惑星フォミュラ現地監督官の報告書より

惑星フォミュラから七色星団までの星間図



イラスト／水越かりん

STEP 3

THAからの指令 新航路を開拓せよ

はアい♡　THの皆さん、先月の収穫はいかがでした？　集計が出る来月までわからない？　来月が楽しみねー♡　きっと大当たりに違いないわよ。

ところで今月はTHA本部からTHの皆さんにちょっとお願いがあるんです。来月発掘星区に予定されてる「七色星団」なんだけど、このままいくと七色星団までの一般ワープ航路がいっぱいになりそうなんですって。そこで皆さんが使っているTHA公式の宇宙船を使って、七色星団までの新しいワープ航路をTHの皆さんに開拓してほしいんです。

方法は簡単。惑星フォミュラを出発点に、すでに発見されている航路のうちのいくつかをワープしていって、目的地である七色星団の基地までたどり着き、かかった所要時間を合計してTHA本部に知らせてくれるだけでいいの。ただし、6個以上の惑星を矢印の通り(矢印のない方向は行けません)、7万時間から7万5千時間以内にたどりつくという条件があるの。左の星間図を参考に安全で理想的な航路を開拓してくれた人には、THA本部からMAC一封を贈っちゃいます。期待してるわ♡

STEP 4

ワープ航路開拓に挑戦する方法

左ページの星間図の中から好きな航路(矢印)を選んで、フォミュラから七色星団まで行ってください。その航路の所要時間を合計して出た数字と、住所、氏名、年齢(学年)、電話番号をハガキに書き、宇宙船の燃料代としてMACの右下の数字(点線の中の三角の部分)を決められただけ切って貼り、応募してください。旧MACは10MAC分をそのまま封筒に入れて同じ要領で送ってください。

●応募先

〒102 東京都千代田区九段南4-7-16

市ケ谷KTビル　㈱PCエンジン編集部

「MACトレジャーハンターズ⑫」係

締め切りは11月30日必着です。

今月の指令「七色星団までの新ワープ航路開拓」に必要な宇宙船の燃料代は10MACです。また、航路開拓者に贈られるMAC一封は10名までです。

キミも、宇宙史に名を残してみない？

希望発掘区画

(例：01)

あなたの　住所
氏名
年齢(学年)
電話番号

発掘料
(例：10MAC)　5　5



10月号の正解と当選者

10月号の「デビルクラッシュ・ボーナスステージ探し！」の正解は、Aでした。配当の3000MACは下の10名の人にお送りします。おめでとうございました。

さて、今回の新航路開拓は、もうできましたか？　七色星団には、沢山のMACが隠されているっていうウワサだから、どんどん挑戦してね。

ところで、次回は新年号になります。そこでこのコーナーもスペシャル企画で登場する予定です。ヨロシク!!

大西初希(北海道)	戸塚仁(静岡県)
浅海陽介(新潟県)	小林まゆみ(大阪府)
甲斐清次(栃木県)	村重智久(岡山県)
谷地孝一(埼玉県)	岡村務(高知県)
大沢英之(東京都)	小泉恵理子(福岡県)



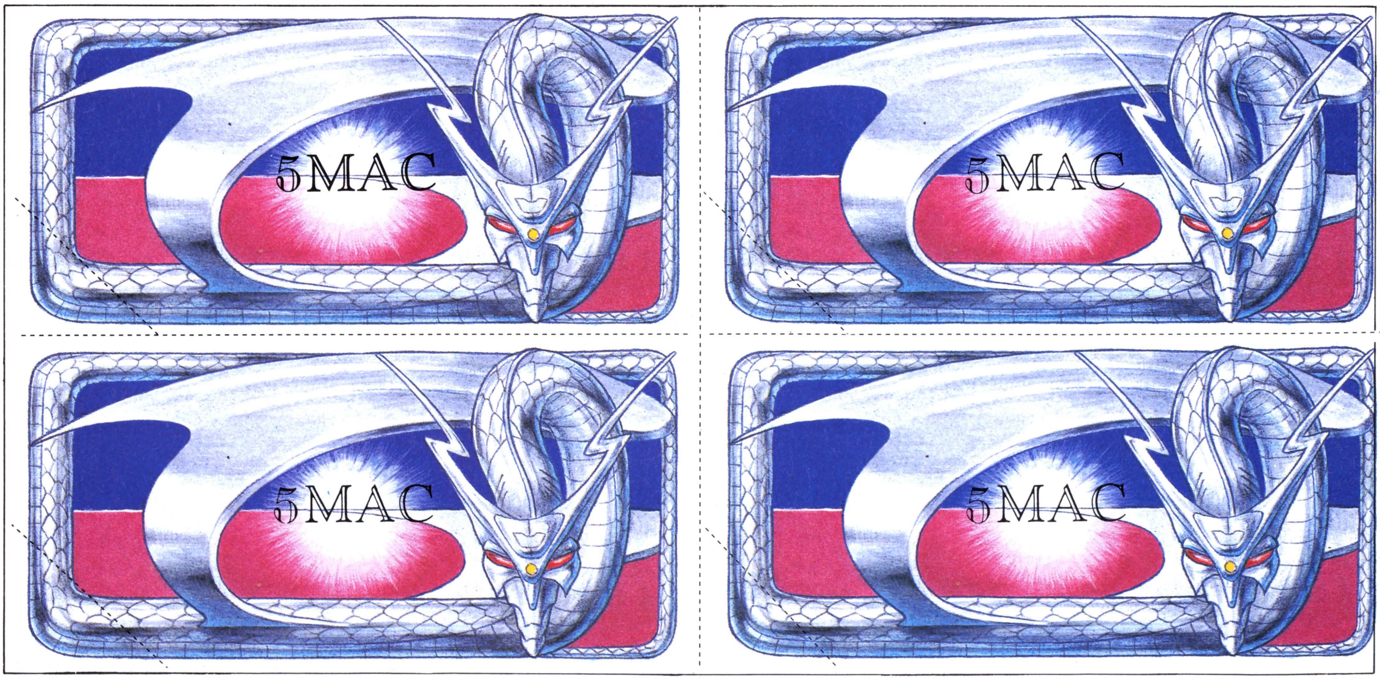
イラスト／杉山真理



STEP 5
豪華賞品を手に入れるには…

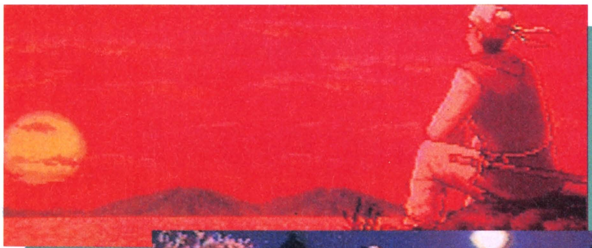
このページをはじめ、本誌のいろいろなコーナーでもらえるMACで、左の写真で紹介されている豪華賞品が手に入ります。下の表に書かれている各賞品に必要なMACが集まったら、次の方法で応募してね。集めたMACと住所、氏名、年齢(学年)、電話番号、希望賞品名(ソフト希望者はそのソフト名)、MACに加えてほしいものを書いた紙を封筒に入れ(ボールペン、シャープペン希望者は、自分のあて先を書き、62円切手を貼った封筒も同封して)、前ページと同じあて先の「MAC賞品プレゼント」係まで送ってください。ただし、同じ番号(MARUKATSU901201という数字)のMACは8枚までしか使えません。旧MACは2枚まで、このページや各コーナーでもらったスペシャルMACは何枚でもOKです。

MACを集めれば、この豪華賞品がキミの手に							
				ターボパッド	2,200MAC	セガメガドライブ	12,500MAC
				ソフト(6500円まで)	2,800MAC	ウォッチ	13,000MAC
(勝)ボールペン	50MAC	(勝)テレホンカード	670MAC	天の声2	2,850MAC	コアグラフィックス	14,500MAC
(勝)シャープペン	200MAC	水越かりん先生直筆色紙	800MAC	ターボスティック	3,250MAC	ギター	18,000MAC
(勝)専用原稿用紙	300MAC	(勝)Tシャツ	1,200MAC	ソフト(6500円以上)	3,500MAC	CDプレイヤー	20,000MAC
システムファイル	600MAC	マルチタップ	2,100MAC	ウォークマン	11,500MAC	スーパーグラフィックス	30,000MAC



New Soft Times 延長戦

やあやあ、続々と発表される新作情報をお伝えする「延長戦」のコーナーだよ。今月も緊急発表された『天聖竜』を始め、注目作や最新作が大量に登場だ!! ぜひとも、見のがしのないようにチェックしてくれぃ!!





三国志
英傑天下に臨む

ナグザット／12月発売予定／価格未定

SLG



壮大な歴史ロマンが今ここに!!

中国4千年の歴史の中でも、最も壮大な物語といわれている「三国志」が、ゲームになってPCエンジンに登場するぞ。舞台となる時代は、2世紀末から3世紀初頭にかけての中国。

その頃の中国は、まさに戦乱のまっただ中にあって、各地で旗揚げした豪族たちが、天下をわがものにせんと、戦いに戦いを重ねていたんだ。その中でも有名な“劉備”や“曹操”などの英傑たちを自分で操作し、見事中国を統一しようというのがこのゲーム。これは今から完成が楽しみなゲームだね！



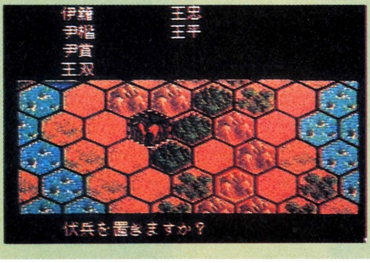
⬆これはパラメータ表示画面だ。



⬅通常はコマンドでゲームを進める。

戦闘はHEX戦だ!!

国力をたくわえ兵を集めたら、自分の領地を広げるために戦争ができるんだ。戦争モードに入ると、カメのこうらのようなヘックスが現れる。ここにうまく自分の兵を配置して敵を撃退すれば、その領土は自分のものとなるわけ。頭使うぜ！



⬅自分の兵力と敵の兵力をしっかりチェックしてから攻め込まないと痛い目をみるぜ。

ビジュアルシーンの壮麗さに思わず息をのむ…

この華やかな歴史大作を大きく盛り上げているのが、このビジュアルシーンだ。原画は漫画「三国志」でおなじみの横山光輝氏、音楽は高橋幸宏氏といった超一流の顔ぶれだ。



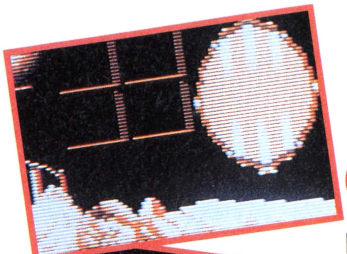
⬆劉備、関羽、張飛の3人が義兄弟の誓いを立てる場面。物語の中でもとくに有名なシーン。

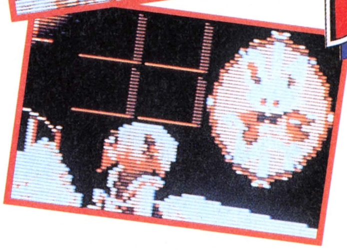


⬆皇帝の威を借りて悪政の限りを尽くす董卓に各地の豪族が立ち上がる！



⬆董卓を打倒するために、義兵集結の檄文がしたためられた親書を携え、早馬は走る……。





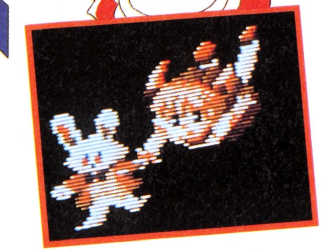
下を見ないで前見て進め！

メルヘンメイズ



ナムコ／12月11日発売／¥5,500　ACT　2M

おちゃめな少女・アリスが鏡の国で活躍しちゃう、かわいくてちょっと過激なアクションゲーム。今回は5面までのシーンとボスを紹介してしまおう。



鏡の国にはおかしな敵がいっぱいだゾ

ある夜、鏡の向こうから突然ウサギが現れて……

すやすや寝息をたてているアリスを、どこからか呼ぶ声。なんとその声の主は、鏡の中にいる、タキシードを着たウサギだったのだ。

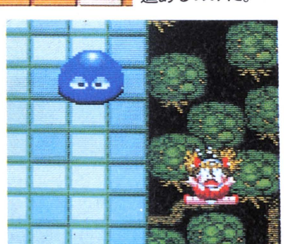
ほとんど強引に鏡の中に引っぱりこまれたアリスは、鏡の国を占領した悪い女王をやっつけるため、9つの世界をたった1人で旅することになってしまった……！

頼る武器は、シャボン玉を発射できるストロー1本。しかも、進むフロアは、高ーい空の上、落っこちたなら下へとサヨーナラという子供にはあまりに過酷な冒険旅行なんだけど、そこは努力と根性(!?)、そしていろんなお助けアイテムの力を借りて、鏡の国を救うためがんばっちゃうぞ！



猪突猛進

⬅ウサギバリアーを取ったら、コワイものナシ。寄りつく敵をふっ飛ばして、ひたすら前進あるのみだ。



失速落下

➡敵にはじき飛ばされたり、ジャンプで失敗してフロアの外に出てしまうと、あわれアリスは奈落の底……。

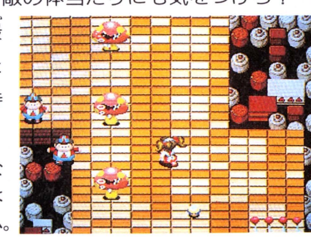


ラウンド1　おかしの国

はるか下に並ぶのは、おいしそうなお菓子の山。しかし落っこちるワケにはいかないぞ。

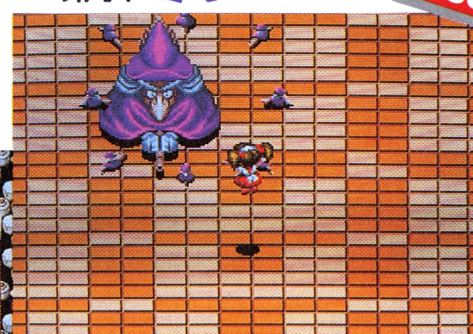
前から行進してくるツッパリキノコやディーダムたちをけちらして、先へ先へと進んでいくのだ。床を転がってくる玉はジャンプでかわせるぞ。敵の体当たりにも気をつけろ！

マップの最上端まで来たら、ボスの待つフロアだ！



➡ひょうきんな顔して、動きは速いディーダム。

魔法使いのオババ　ミヤージャ　BOSS



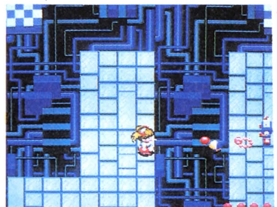
⬆ほうきで飛び回りながら、分身をばらまくぞ！



ラウンド2　きかいの国

ロボット軍団がゾロゾロ登場し、アリスに迫ってくる。おまけに動くフロアも初登場。タイミングよく乗り移りながら進んでいかなきゃならないのだ。

後半ではチェスの駒がピョンピョンはねながら襲ってくる。ちゃんとチェスのルールどおりに動いているあたりがけっこうマジメなヤツ!?



⬅動くフロアがけっこうやっかいなんだよね。

巨大ロボット　アールメイコン　BOSS

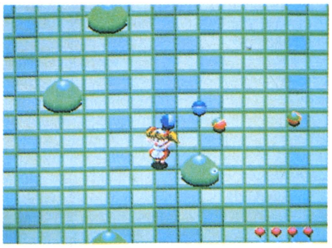


⬆ときどき発射されるロケットパンチに気をつけろ！

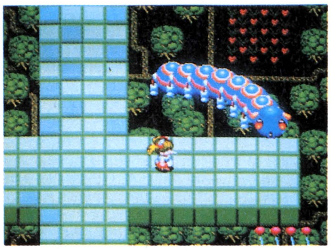
3 ラウンド みどりの国

スライムやらムカデやら、気持ち悪い（カワイイかもしれないけど）敵がゾロゾロ出てくる面。下は一面の緑で美しいのだが、そろそろ難しくなってくるぞ。

細い道でスライムとバッタリ会ってしまうと、危ない危ない！前後左右にはよーく気をつけて。



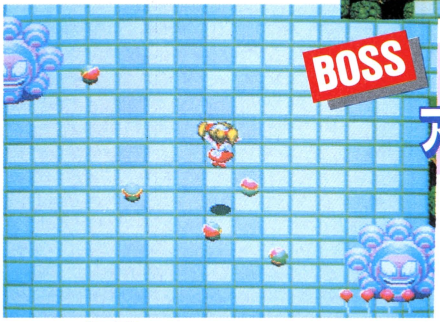
⬆最初からグリーンスライムがお出迎え。相手にしないで走って逃げちゃえ!?



⬆うにゃらうにゃらとやってくるムカデくん。いじめないであげて!?

⬇細い通り道をスライムがジャマしている！斜めから撃って落としちゃえ。





BOSS

双子の兄弟!!

アラティーズ

⬅円を描きながら、弾をバラまいてくる。2体いるけど、1体をやっつければ、もう片方も消滅。弾の嵐をかいくぐれ。

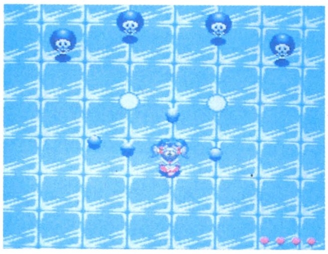
4 ラウンド こおりの国

フロアがツルツル滑る氷の面。弾みがつくと勝手にスピードが上がって、止まらなくなってしまう。滑らなくなるアイテム「スベラーズ」を取るまでのしんぼうだ！

ペンギンの突進も脅威だぞ!?



⬆グルグル回転しているバー。ジャンプでかわせ。

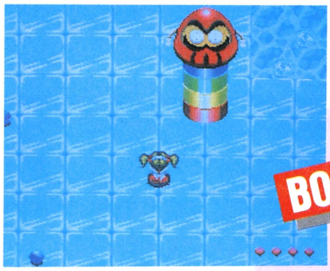


⬆爆弾は近づくと勝手に爆発して弾をバラまくぞ。遠くから撃って壊そう。



➡キュートなペンギンくんも手強い敵……かな？

⬇台座を壊すと、ダルマの本体がアリスを追っかけてくるのだ！



⬆まずは1個ずつ台座を破壊してあげよう。いわゆるダルマ落としの要領やね。



BOSS

ダルマさんが転んだ!!

タンブラー

5 ラウンド じかんの国

ニタニタ笑いながら出没をくり返す、チェシャ猫みたいなニャッピーが登場。本体や顔が現れたときでないと、攻撃が当たらないのだ。

また、あちこちにある渦巻地帯は、引っかかると吸いこまれて、どこかにはじき飛ばされてしまうぞ！



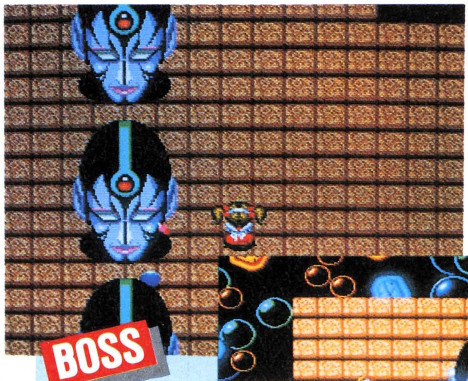
⬅これがその渦巻地帯。フロアのあちこちにあるぞ。



➡ニャッピーのニタニタ笑いも、顔だけ残っているとなんか「えっち」である……。

本物は誰だ!!

トリプルヘッズ



BOSS

⬅ときどき3つに分身するが、本物は1つだけ。よく見てないと、見極められないぞ。



➡本体をとらえて、みごとに粉砕。それにしても、見れば見るほど女王の顔にそっくり!?

WRITER'S NOTE

アーケード版からの移植ということで発表されたこのPC版『メルヘンメイズ』だけど、移植にあたって変わった点がいろいろとある。

まず、スクロールが斜めから縦横式になったこと。そして面構成もガラリと変わり、新しい面がいくつも加わっている。今回は5面までの紹介で、6面から先もさらにユニーク&過酷な面が待っているんだけど、それは次回のお楽しみということで。

またこれに伴って、新しい敵キャラもいろいろ登場しているよね。もちろんアーケード版でおなじみのヤツもいるから、いっそう親しみがわいてくるんじゃないかな？　だけど動きがかなり速いので、プレイするぶんにはつらいかも!?（囚印良品）

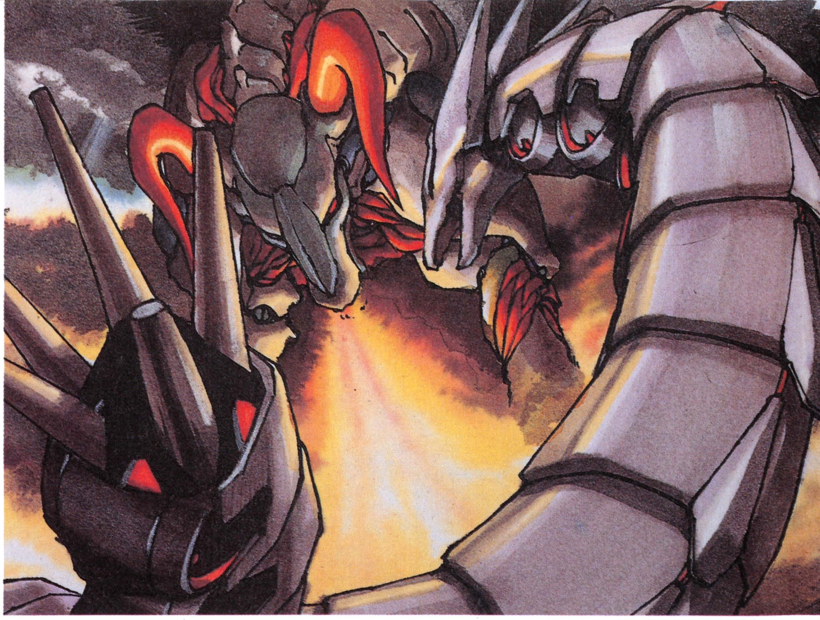
メタリック軍団を壊滅せよ

天聖龍

セイントドラゴン

エイコム／12月発売予定／予価¥7,200　STG　3M

ゲームセンターで人気だった『天聖龍』がPC版として帰ってきたぞ。アーケードで燃えた人も、そうでない人も、この1本は要チェックだぞ!!



天聖龍をあやつってひたすら突き進め！



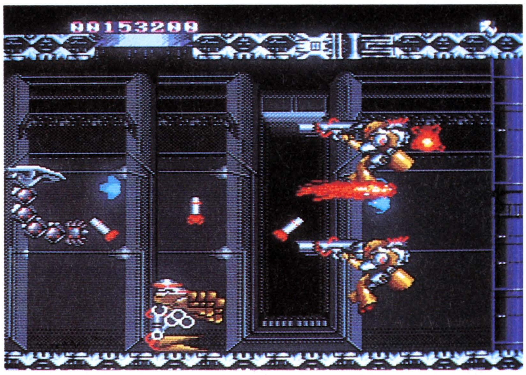
⬅自機も敵も、メタリック調でカッコイイぞ。



➡敵弾は自機のシッポで消すことができるんだ。

この『天聖龍』は、自機をあやつってひたすら撃ちまくるという正統派ＳＴＧだ。

自機の武器は2種類。3段階にパワーアップする通常弾と、特殊兵器。特殊兵器は４種類あって、これも3段階にパワーアップするぞ。もし自機がやられてしまっても、特殊兵器は残るし、通常弾も特殊兵器もパワーは１ランクしか下がらないから、１機やられただけで、あとはハマってゲームオーバー、なんてこともない。コンティニューも無限だし、これならＳＴＧはニガテって人も、全ステージクリアも夢じゃないね。ＢＧＭも軽いノリの曲やシブい曲があって、ゲームをいっそうひきたててくれるぞ。



⬆中盤以降になると、このようなかっこいい人型マシーンも出てくるぞ。耐久力があるので、無理に倒さず、命を大切にしよう。

ドラゴンを助ける8つのアイテム

P　特殊兵器がパワーアップする。兵器アイテムでもパワーアップはできるのでイマイチ価値のないアイテムだ。

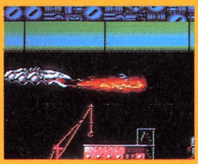
S　自機がスピードアップする。3段階までアップするけど、武器と違ってやられたら0にもどってしまう。

H　一定時間、自機が無敵になる。体当たりでどんなに硬い敵も一撃で倒せるが、時間が非常に短いのが難点。

1UP　取ると自機の数が1つ増える。さらにゲーム中では、一気に5機増える5ＵＰなんかも出現する。

F　ファイア・エレメント：破壊力があり、連射ができるので、全般で使える武器だ。ボスとの対決時には、ぜったいに装備しておきたいぞ。

⬇この武器だけでも全ステージクリアできるぞ。

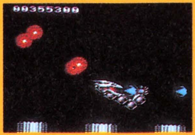


L　リング・レーザー：貫通力があるが、肝心な破壊力がない。非常に使いづらいのでＳＴＧがニガテな人は、取らないほうがいいだろう。

⬇レーザーのみでクリアが、最終目標だ。

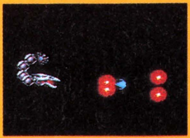


T　ビースト・ターレット：レバーを入れた方向に弾を発射する。ステージ5で有効な兵器。



⬆このように斜めにだって撃つことができる。

⬇もちろん前方にだってハイ、このとおり。



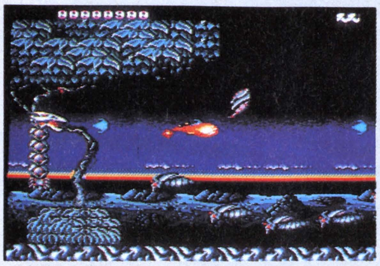
B　バウンド＆クラッシュ：壁でバウンドする弾。破壊力は並だが、ザコの多いステージでは、非常にたよりになる武器だ。

⬇弱いザコ相手ならほぼ無敵だ。



  イラスト／薄葉士郎

STAGE.1



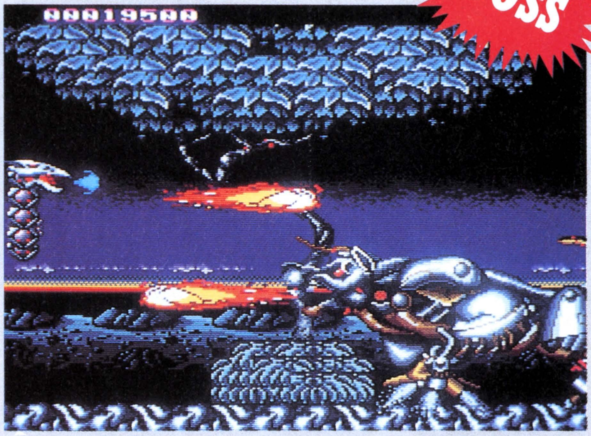
⬆オドロオドロしいステージ1。まずはシッポを使う練習をしておこう。



➡双ヒョウの舞。このヒョウは1面のザコで最も硬いのだ。



➡1面最後の攻防。この後、ボスとの対決がひかえているので、あわれ自爆を強いられるザコキャラたちでありました。



⬆ついに出ました大ウシロボット。多彩な攻撃は、ステージ1のボスとは思えないほどの迫力がある。頭がなくなっても攻撃してくる根性がすごい。

STAGE.2



⬆敵弾雨あられ。こうなる前に敵を出現と同時に破壊するよう心がけよう。

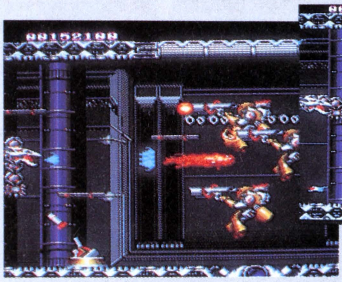


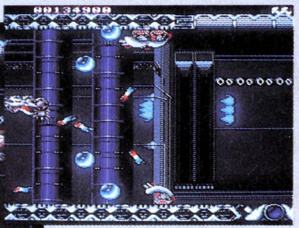
⬆上下から飛んでくる敵が、このステージ最強のザコキャラだ。



⬅レーザーの間をうまく抜けて中心のコアを攻撃しよう。レーザーはシッポで防げないから、実力のみの勝負だ。

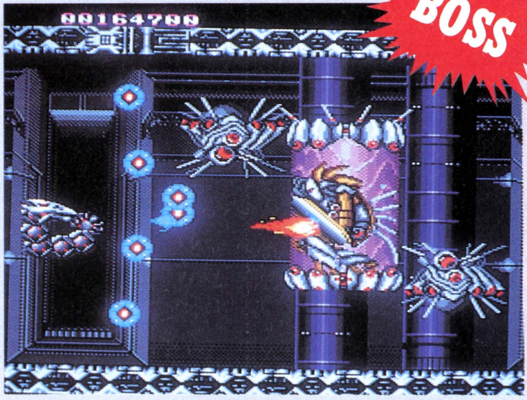
STAGE.3





⬅この面は、バウンド&クラッシュが非常に有効だ。

⬆軽いノリのBGMとは対照的に、攻撃はかなり激しい。



➡最強の部類に入るステージ3のボス。最高にパワーアップしていないと、苦戦を強いられるぞ。

STAGE.4

⬇空母自体は攻撃してこないので、ザコに気をつければ楽勝だ。



⬆全ザコ中、最強と思われるのがこのタックル野郎だ。

⬇攻撃こそ最大の防御なり。囲まれる前に破壊せよ。





WRITER'S NOTE

このゲームは、ボスがスゴく凝ってるネ。ボスの攻撃は多彩だし、二態三態と変態してまで攻撃してくる彼らには頭が下がりますな、まったく。BGMもナカナカいい。特にステージ3のBGMが私のお気に入りだ。グラフィックもキレイだし、ゲームバランスもいい。こいつはナカナカ優等生なソフトだぞ。（黒の貴公子）



おもしろ難しいACTパズルだ！

迷宮島™ SPECIAL

アーケード&FCでおなじみのアクションパズルゲームが、PCにも登場。これは悩んで楽しめるぜ！

アイレム／3月発売予定／価格未定

PZG 4M

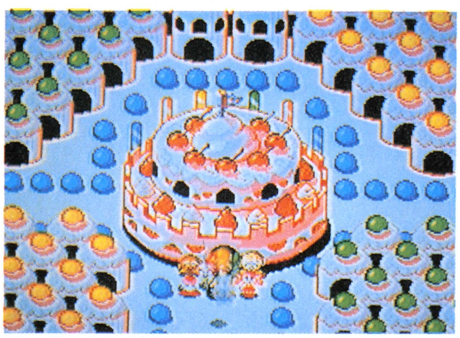
奇怪難解・氷の島でのアクションパズルだ!!

魔王ノースに占領された夢の国を救うため、キックルは旅に出た。そこはいろいろなトラップや複雑なナゾが待つ氷の島。それぞれの島にある「夢袋」を取り戻して、夢の国の仲間を助けるのが、このゲームの目的なのだ。

スライムみたいな敵「ウォット」を、フリーザー攻撃で凍らせると、アイスキューブになる。これを飛ばして敵をやっつけたり、海に落として道を作って、夢袋を取りに行こう。すべて回収すれば面クリアだ。

先の面へ進むほど、敵やトラップをうまく利用しないとクリアできないようになっているぞ！

キミはすべての面を制覇して、夢の国を救うことができるかな!? 頭をフルに使ってトラップを攻略しよう!!



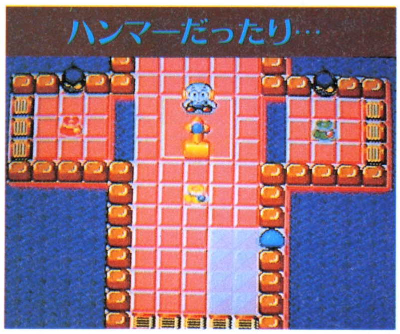
➡4つの夢の国の1つ「おかしの国」。この他は「くだものの国」「やさいの国」「おもちゃの国」がある。



⬅赤・緑・黄の3つの夢袋を回収しよう。向こう岸へ行くには、ウォットを凍らせて海に落とせばOK。

シカケ地獄・あなたならどうする!?

ハンマーだったり…



⬆ハンマーにアイスキューブを当てると、90°方向転換して飛んでいく。敵を飛ばすこともできるぞ。先の面では複数のハンマーが登場する面もある。

バネだったり…



⬆アイスキューブを当てると、はね返って飛んでいく。当たったときに一瞬動きが止まるので、その瞬間にキックすれば移動方向を変えられるのだ。

これにおわすはボス面にござ〜い!!

「夢の国」には4つの国があって、それぞれをボスキャラが支配している。こいつらとはボス面で対決することになり、倒せば面クリアとなって、1つの国が解放されるワケ。

最後の「おもちゃの国」では、雪ダルマの大将(!?)、魔王ノースが待ってるぞ。こいつのもとまでたどり着けるかな!?



⬆こいつは「やさいの国」のボス・コケラ。パッと見ただけだと、ザコキャラ「コケッコー」の大型版みたいだけど……!?



⬆ボスを倒して、「おかしの国」を解放。かわいいお姫様が出迎えてくれるのだ。でも喜んではかりはいられない。次の国へ急ぐぞ！



BURAI

八玉の勇士の旅立ち



リバーヒルソフト／発売日未定
価格未定

RPG

8人の選ばれし勇士ここに見参

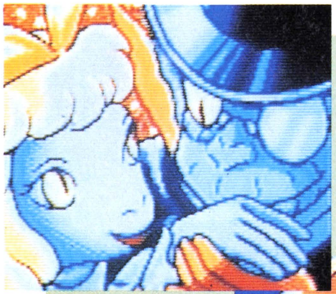
壮大なストーリー、カッコいいグラフィックでファンを魅了した『BURAI』が、CDロムでドドーンと発売されるぞ！

なんといっても注目は、ゲーム中の各所に散りばめられているビジュアルシーン。

音楽はカッコよくアレンジされているし、パソコンにあったグラフィックはモチロン、PCエンジンオリジナルのものまで盛り込まれていて、かなり完成度が高くなりそうなんだ。

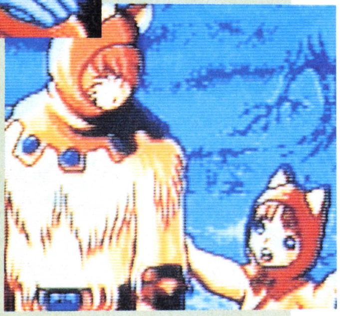
また操作系にアイコン入力が採用されたり、パソコン版では少々複雑といわれていたレベルアップのシステムも、よりわかりやすく改良されたりと、よりユーザーを考えて作られているんだよね。

ちなみに、現在アフレコが進行中だという話も入ってきているので、来月あたりには発表できると思うよ。お楽しみにね！



⬅長いこと家をあけていたロマール。フィアンセとの再会に喜びを隠せない。

⬇ゴンザとマイマイの兄妹はとっても仲よし。怪力のゴンザも、マイマイの言うことはよくきく。

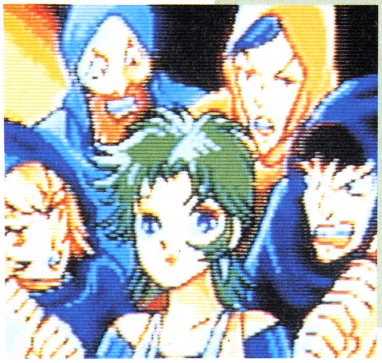




⬆動物と話ができる能力を持つクーク。力のあるクマさんに手伝ってもらうこともできたりして。

⬇海賊の頭領が敵に傷つけられ、必死に助け出すザン・ハヤテ。





⬅美人キャラのリリアン。小さいころわかれた初恋の人を探すために旅に出たが、途中いろいろ事件に巻き込まれてしまう。

登場人物もみな個性的なヤツばかり！

このゲームには、全部で8人の仲間が登場するんだ。彼ら選ばれし勇士たちは、それぞれ特殊な能力を持っていて、お互い助け合いながら冒険するぞ。キャラにそれぞれストーリーがあるんだよ。

ザン・ハヤテ



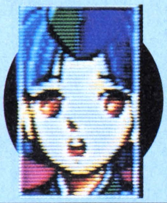
元は海賊の一味だったため、格闘戦は得意。特殊能力も力まかせで敵を打ち倒すものが多いぞ。

プロット兄妹



ゴンザとマイマイの兄妹は、親のかたきを探すために旅をしていたが、ある事件をきっかけに勇士となる。

クーク・ロー・タム



動物と話ができるという特殊能力を持っている。子供なので、戦闘ではあまり活躍しないのが残念だ。

アレック・ヘストン



占い師の長老。敵の陣中にいたのだが、時がきたことを知り、仲間に参加する。魔法が得意なジイサンである。

ロマール・セバスチャン7世



勘当され、サーカス団に身を置いていたが、父の危篤を知り、実家に帰る。剣の腕前は右に出るものはいない。

リリアン・ランスロット



初恋の人を探すために、諸国をまわっていた。針を使った攻撃を得意としている。傷や毒も治せるぞ。

幻左京



竜族の長だが、人間に姿を変えている。水を使った攻撃を得意としている。金竜と銀竜を従えている。

友情、正義、感動のRPG！

コズミックファンタジー2 ～冒険少年バン～

日本テレネット／発売日未定／価格未定 RPG







前作を上回るストーリーとビジュアルで『コズミックファンタジー2』が登場だよ。ファン期待の1作！

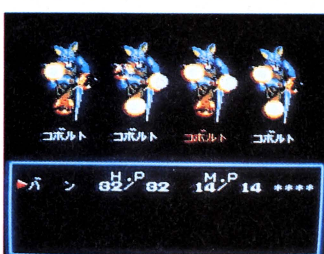
『コズミック』がパワーアップをして帰ってきた！

システムが強化されたぞ

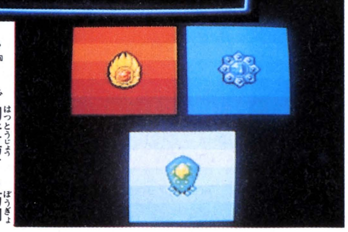
『コズミックファンタジー2』では、前作に改良を加えてよりプレイしやすく、ストーリーを楽しめるようになっているんだ。まずは前作で泣かされた長いロード時間。これは1/3程度に短縮される予定なので、ゲーム進行がかなりスムーズになるはず。うれしいね！

また、2人だったパーティが最大4人までに増えたんだ。主人公以外のメンバーは、イベントなどによって仲間に加わったり、別れたりするぞ。どんなキャラクターが仲間になって一緒に冒険をしてくれるか楽しみだね。

それから忘れちゃいけないのが音楽！　前作の音楽はPSGのみで、ちょっと寂しかったよねぇ。しかし、今回はサンプリングを強化することで、臨場感あふれる音楽になっているんだ。そして前作同様、キャラクターの声は声優さんが担当することになっているぞ。声優さんは決まり次第紹介するから楽しみにネ。



⬅『2』の戦闘画面。またエキサイティングな戦いが期待できそうだぞ!!

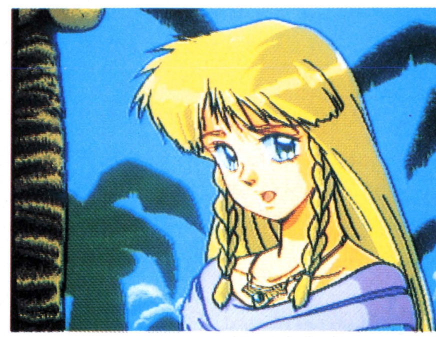


➡『2』で初登場する防御アイテム。それぞれにいろいろな効果があるのだ。

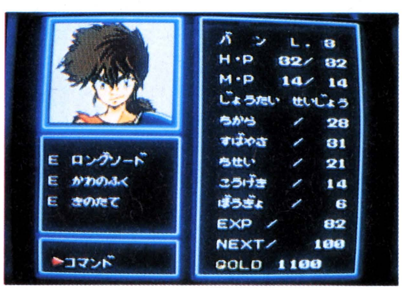
ビジュアルもいっぱい！

前回好評だったビジュアルも、さらに力の入ったものになっているぞ！　ビジュアルを強化することによって、ストーリー性を高めて感情移入がしやすくなるようになっているのだ。前作で感動にひたった人は、今回は思わず涙が…なんてことになるかもよ。ハンカチを用意しなきゃ。

今回のストーリーは4つの章から構成されていて、章のはじめやいろいろなイベントごとにビジュアルが入っているんだ。それから、敵との戦闘中でも魔法の効果がアニメーションするんだぞ！



⬆バンの幼なじみのラーラ。何か不思議な力を持っているらしく、謎の敵によって連れ去られてしまう。



⬅キャラクターのステータス画面。前作同様声優さんがしゃべるぞ。

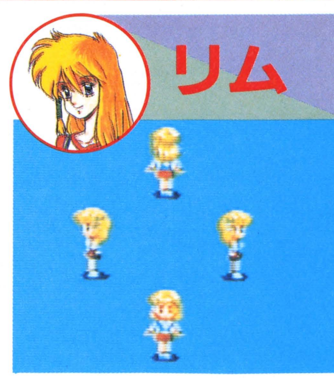


⬅ショップ画面。ここではどんなアイテムが手に入るのかな!?

広大な世界へと旅立つ2人の名前は…

今回の主人公は「バン」と「リム」。バンは惑星イデアに住んでいる16歳の少年。性格は短気で、魔法が使えるんだ。リムは新米のコズミックハンター。活発な女の子で、サイキックが使えるんだ。2人とも個性的で、魅力的なキャラクターだ。





  イラスト／越智一裕

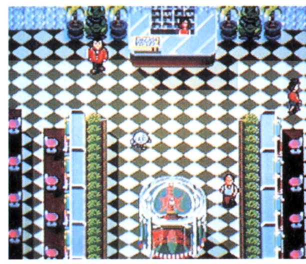


パチ夫くん 幻の伝説

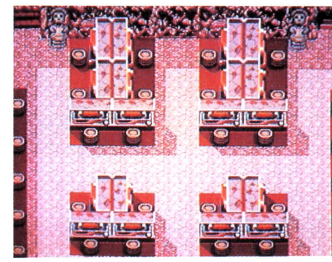
ココナッツジャパン／2月発売予定／価格未定　ETC

幻の台をめぐるパチンコ戦！ ラッキースタート!!

パチ夫くんの御先祖様が完成させたという、究極のパチンコ台＝幻の台。現在は設計図が残るだけになってしまったこの台に、悪の"釘師ナゴやん"が目をつけたからさあ大変。パチ夫くんの奥さんを誘拐し、"帰してほしかったら幻の台の設計図をもっといで"…などというふざけた脅迫状を送りつけてきたのだ。こうなったら戦うしかない！ ナゴやんがしかけたパチンコ台を攻略して、愛妻銀子を救うのだ！ オリジナルハンドルも付いて間もなく登場だよ。



⬅一見平和そうなこの店にも、釘師ナゴやんの悪の手が伸びていた。



⬅なんとこれはハニワの店!? この他にもヘンな店がいっぱいだぞ。

パチンコ台をちょっと紹介

スターコンビ



⬆これはチューリップ台。わりと平凡な台ね。

アイスランド



⬆いわゆる羽モノ。中央のVゾーンを狙え！

コング



⬆一般的なヒコーキ台。コングのウデが開くぞ。



⬅CDロムだから、ビジュアルシーンもこんなにリアル！ この他にも、キレイな絵がいっぱいだぞ！



⬅チャンスカードを始め、パチンコ以外のおもしろイベントも盛りだくさんなのだ。

CHAMELEON EYES ～密林の迷宮～

ユニ・ポスト／発売日未定／価格未定　ACT　2M

カメレオンVS昆虫軍団のユニークな戦い!!

主人公の名前はレオンくん。ご自慢の舌とシッポを駆使して、密林の全40面から脱出するのだ。面クリの条件は、画面上のすべての昆虫を食虫植物に食べさせること！ でもトラップはいっぱいだし、昆虫軍団の攻撃もハンパじゃない…。はたしてレオンくん、はれて太陽をおがめるでしょうか!?



⬇トゲトゲの植物に触れないで、左下のゴールに入るには…!?

⬆伸縮自在のシッポで、頭上の植物にも簡単に移動できるのだ。

基本テク

昆虫を飲み込んで



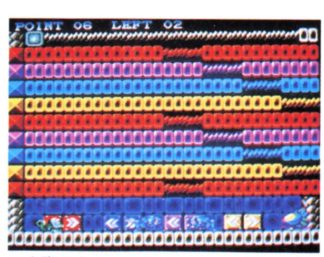
⬆長～い舌で、昆虫をペロッとひと飲み。これぞカメレオンの本領発揮ってやつね。

食虫植物に食べさせる



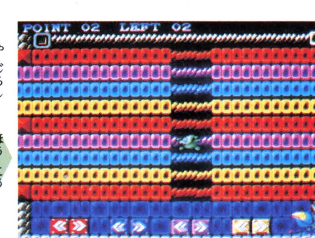
⬆食べた昆虫はボールに入れて吐き出して、食虫植物に食べさせるのだ！

矢印プレートの上でしゃがむと……



⬆矢印の書いてあるプレートの上で、方向キーの上か下を押してみると…。

矢印の方向にブロックが移動



⬆矢印の方向にブロックが動くのだ。これで、左上のゴールにたどりつけるぞ！

ZIPANG ～ジパング～

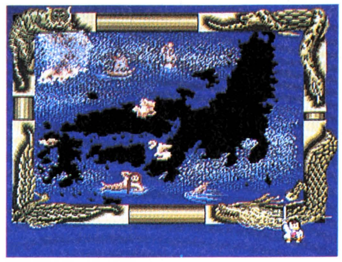
パック・イン・ビデオ／12月7日発売／価格未定

PZG 2M

ブロックの置き方がカギ！

アクションか!? パズルか!? 思わず返事に迷ってしまうようなゲームが登場するぞ。一見するとアクションのようだけど、ゴールにたどりつくまでのルートを見いださないとクリアは難しい、という部分はまさにパズルなんだ。

ちなみにマイキャラは、ブロックを作ったり消したりする剣を持っていて、これをいかに使いこなすかが大きなポイントになってくるんだ。じっくりと楽しみたい人にオススメだぞ！



⬆面をクリアすると、1つずつ国が見えてくるんだ。全部の国を見ることができるようになる日はくるのだろうか……。



⬆六芒星の形をした面。比較的カンタン。



⬆上の敵を倒さないとカギが取れない。

全70ステージに挑戦だ！



⬇どうやって渡るかよーく考えよう。



⬇イガグリのような敵はかなりの強さ！

ファイナルマッチテニス



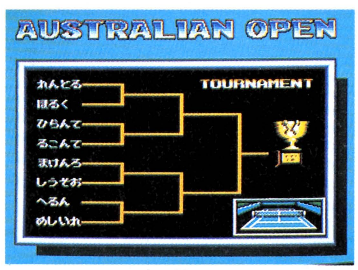
ヒューマン／1月発売予定／予価¥5,500

SPG 2M

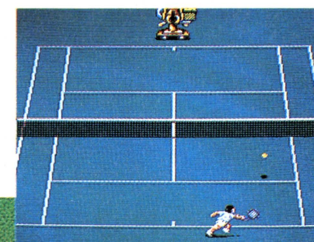
リアルな動きに注目!!

毎回凝りに凝りまくったスポーツゲームを出すことで知られているヒューマンから、今度はテニスゲームが出るぞ！ もちろん今回も実際のテニスゲームが持っている楽しさが上手に演出されていて、またまたボクらを楽しませてくれそうだ。

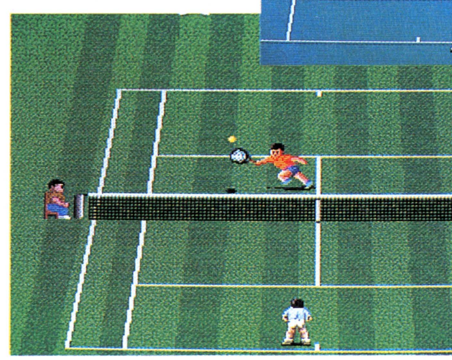
モードも通常の対戦のほかに、トーナメントモードや、練習モードまでついていて、とても親切。ウインブルドンはすぐそこだ!!



⬆ワールドツアーを選ぶと、このようにトーナメント画面になる。全部で4つの開催地があるんだ。



⬆新機軸、練習モード。さぁ、これで特訓しよう！



⬅それっ、とばかりに飛びついて、ボールをひろえ！

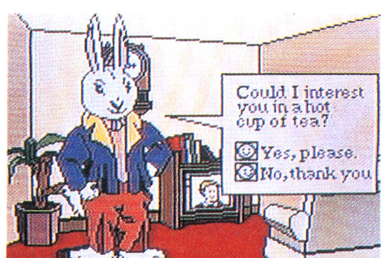
マンホール

サン電子／発売日未定／価格未定

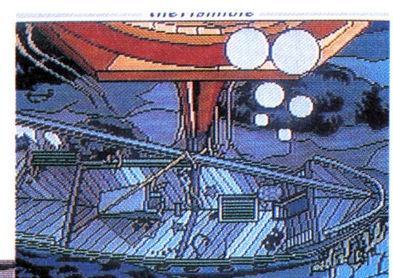
ETC

絵本の世界がゲームになった!?

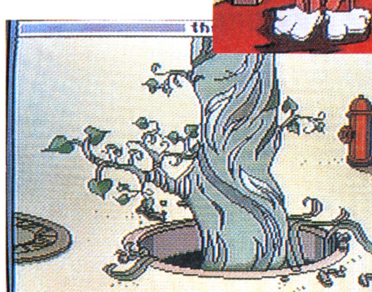
このソフトをゲームと呼ぶのはふさわしくない。どちらかというと「電脳絵本」と呼んだほうがいいだろうね。画面上に表示されている物体をクリックすることによって、物語が繰り広げられていくという、ちょっと変わったソフトなんだ。プレイしているうちに、まるで「不思議の国のアリス」の世界に入りこんだような気分になれるソフトだぞ。



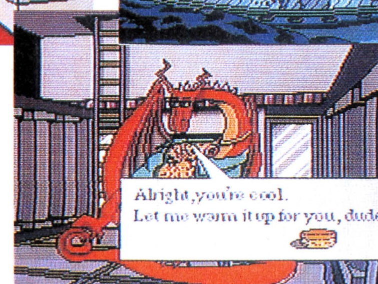
⬆このウサギは、紅茶をおごってくれる。



⬆700枚以上のグラフィックが入ってるぞ。



⬅目の前のマンホールを開けてみると…。



⬅日本語のナレーションが入るので安心。

えるでぃす

メサイヤ(NCS)／発売日未定／価格未定　STG

コミカルハイパーSTGだ！

続々と力作を登場させている、メサイヤ(NCS)の新作が発表されたぞ！　今度はCDロムでの横スクロールSTG。内容的には、バリバリのパワーアップを楽しめるもので、コミカルタッチのグラフィックも面白いぞ。新情報に期待だね。



➡パワーアップするときには、セリフをしゃべったりしておかしいんだ。

⬅STGの内容は、スピード感もバッチリでなかなかのデキだぞ。

S.C.I.

タイトー／発売日未定／価格未定　SPG 4M

『H.Q.』の続編登場！

昨年のAMショーで登場した『S.C.I.』が、早くもPCエンジンに移植されるぞ。このゲームは『CHASE　H.Q.』の続編で、前作と同じように指令本部からの連絡を受け、2人の腕利き刑事が犯人を追いかけるというもの。さらに前作では敵への攻撃は体当たりだけだったのが、銃撃も加わってSTGの醍醐味も味わえるようになっているんだ。レースファン、STGファンは注目だぞ!!



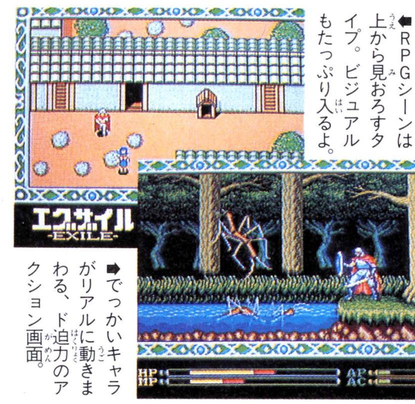
⬅撃って、撃って、撃ちまくる!!犯人を徹底的に攻撃せよ!!

エグザイル ～時の狭間へ～

日本テレネット／発売日未定／価格未定　RPG

異色のエスニックRPG

アサシン（イスラム教の暗殺者）が主人公という、今までにないタイプのA・RPG『エグザイル』が、パソコンから移植されるぞ。ストーリーは、11世紀の中東や平安時代の日本でミッションを達成しながら宿敵ヒラム・アビフを倒す、というもの。完成が楽しみ！



⬅RPGシーンは上から見おろすタイプ。ビジュアルもたっぷり入るよ。

➡でっかいキャラがリアルに動きまわる、ド迫力のアクション画面。

GULCLIGHT ガルクライト -TDF 2-

パック・イン・ビデオ／12月発売予定／予価¥7,800　SLG

宇宙から来襲する怪物軍団を撃破せよ!!

この『ガルクライト-TDF 2-』はキャンペーンマップ式のSLG。前作はパソコン版で登場していたんだけど、今回のPCエンジン版は、その続編として制作されたのだ。

内容的には、誰でもすぐに理解できるルールと、戦闘シーンをビジュアルで演出していて、SLG初心者でも楽しみながらゲームを進められるようになっている。さらに、従来のSLGだとユニット同士の戦闘は1対1だったけど、ある条件を満たして2対1で戦ったり、3機の特殊ユニットを合体させてロボットにすることができたりと、新しいアイデアもたくさん盛り込まれているぞ。

SLGファンなら絶対チェックのソフトだ。



⬆➡敵ユニットは宇宙からやってきた怪獣だ。



⬅キャンペーン式だから、連続するストーリーでゲームを楽しめる。

➡ルールも簡単なので、RPGのような感覚でプレイすることができる。

モトローダー2

メサイヤ(NCS)／来春発売予定／価格未定　SPG 3M

人気レースゲームの続編だ！

5人までプレイ可能なサバイバルレースゲームとして大人気を得た「モトローダー」のパート2が、いよいよ登場！　今回はライバル車とのバトル部分が、さらに過激にパワーアップされているぞ。車体も3種類に増え、12種類のアイテムといかに組み合わせるかが、勝負のカギをにぎっているのだ。コースの種類も前作よりかなり増えているので、長く楽しめそう。徹夜のしすぎに注意。



➡車体はスポーツカー、タンク、ホバークラフトの3種類から選べるぞ。

〈最終飛び込み情報〉データイーストから『オーバーライド』という、縦スクロールシューティングの発売が決定したぞ!!　1月発売予定で、価格は6,500円。

Time Schedule タイムスケジュール

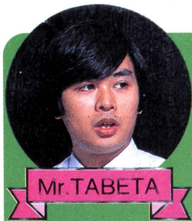
ACT	アクション	AVG	アドベンチャー	SLG	シミュレーション	PZG	パズルゲーム
RPG	ロールプレイング	STG	シューティング	SPG	スポーツ	ETC	その他

(込)消費税込み
（無印は消費税含まず）
(上)上位機種



発売日	ソフト名	メーカー名	形態・価格	ジャンル
11／2(金)	エアロ・ブラスターズ	ハドソン	[H] ¥6,500	STG
11／2(金)	デコボコ伝説　走るワガマンマー	日本テレネット	[C] ¥6,780	SPG
11／23(金)	キックボール	メサイヤ（NCS）	[H] ¥6,200	SPG
11／23(金)	J.Bハロルド　殺人クラブ	ハドソン	[C] ¥6,200	AVG
11／上旬	カットビ！　宅配くん	トンキンハウス	[H] ¥6,500	ACT
12／7(金)	アヴェンジャー	日本テレネット	[C] ¥6,780	STG
12／7(金)	サンダーブレード	NECアベニュー	[H] ¥7,200	STG
12／7(金)	ボンバーマン	ハドソン	[H] ¥5,300	ACT
12／11(火)	メルヘンメイズ	ナムコ	[H] ¥5,500	ACT
12／14(金)	ZIPANG	パック・イン・ビデオ	[H] ¥6,200	A・PZG
12／14(金)	SPIN PAIR	メディアリング	[H] ¥5,900	PZG
12／14(金)	大旋風	NECアベニュー	[H] ¥7,200	STG
12／14(金)	バイオレント　ソルジャー	I.G.S.	[H] 予価¥6,400	STG
12／14(金)	ワラビー!!	メサイヤ（NCS）	[H] ¥6,500	ETC
12／21(金)	アウトラン	NECアベニュー	[H] ¥7,200	SPG
12／22(土)	桃太郎伝説II	ハドソン	[H] ¥7,200	RPG
12／中旬	クロスワイバー	フェイス	[H] ¥6,780	ACT
12／中旬	バスティール	ヒューマン	[C] ¥6,500	SLG
12／下旬	ULTRABOX　第3号	ビクター音産	[C] ¥4,800	ETC
12／下旬	トイショップボーイ	ビクター音産	[H] 価格未定	STG
12／下旬	マスター オブ モンスターズ	マイクロキャビン	[C] 予価¥6,500	SLG
12／予定	S.C.I.	タイトー	[H] ¥7,200	SPG
12／予定	三国志　英傑天下に臨む	ナグザット	[C] ¥8,800	SLG
12／予定	天聖龍（セイントドラゴン）	エイコム	[H] ¥7,200	STG
12／予定	チャンピオンレスラー	タイトー	[H] ¥6,600	SPG
12／予定	バーニングエンジェル	ナグザット	[H] ¥6,700	STG
12／予定	不思議の夢のアリス	フェイス	[H] ¥6,400	ACT
12／予定	魔界プリンス　ドラぼっちゃん	ナグザット	[H] ¥6,700	ACT
12／予定	らんま½	メサイヤ（NCS）	[C] ¥6,800	ACT
年末	イースIII	ハドソン	[C] ¥7,200	A・RPG
年末	クイズアベニュー	NECアベニュー	[C] ¥5,800	ETC
1／18(金)	ジャッキーチェン	ハドソン	[H] ¥6,500	ACT
1／18(金)	マンホール	サン電子	[C] 価格未定	ETC
1／下旬	TVスポーツ　フットボール	ビクター音産	[H] 価格未定	SPG
1／予定	カダッシュ	タイトー	[H] ¥6,600	A・RPG
1／予定	GULCLIGHT　－TDF2－	パック・イン・ビデオ	[C] 予価¥7,800	SLG
1／予定	サイレントデバッガーズ	データイースト	[H] 価格未定	A・RPG
1／予定	ファイナルマッチテニス	ヒューマン	[H] 予価¥5,700	SPG
2／予定	オルディネス	ハドソン	(上)[H] ¥9,800	STG
2／予定	パラソルスター	タイトー	[H] ¥6,600	ACT
2／予定	パチ夫くん　幻の伝説	ココナッツジャパン	[H] 価格未定	ETC
3／予定	アストラリウス　魔笛伝説	I.G.S.	[C] 予価¥6,300	RPG
3／予定	おぼっちゃまくん	パック・イン・ビデオ	[H] ¥6,800	ACT
3／予定	迷宮島	アイレム	[H] 価格未定	ACT
3／予定	レジェンド　オブ　ヒーロー　トンマ	アイレム	[H] 価格未定	ACT
来春	1943	ナグザット	[H] 価格未定	STG
来春	エフェラ　アンド　ジリオラ	ブレイングレイ	[C] 価格未定	RPG

 イラスト／杉山真理



NEC アベニュー Mr.多部田の 新作ソフトは1日にしてならず

大歓迎をする前に

前回は「ロムロムのRAMを増やした場合」を例にハードの高性能化は必ずしも利点だけではない、といったところで終わってしまいましたが、今回は具体的にメリットとデメリット（危険性を含む）を考察してみましょう。（おお、なんてマジな書出しなんだ！）

メリット

①アクセス回数が減少する可能性がある

②容量上今までのロムロムでは作れなかったソフトが登場する可能性がある。

デメリット

①アクセス回数が減少するといっても、増設RAMに対応した新ソフトのみ。

②RAMのコストが高いため、システム価格はそれ相応のモノとなる。

……以上２つはユーザーサイドでの問題ですが、ソフトメーカーサイドでは、

③増設版に対応し、アクセスを減らしたいものの、増設版専用のソフトは旧ロムロムシステムでは動作しない。販売数を維持し、なおかつアクセスを減らすには、手間でも「旧・増量版」の両対応ソフトを作らざるをえない。……カンの良い人には既に思い当たる節があると思いますが……そう、SGが抱える問題の根もまったく同じところにあるのです。

全てが急速に変化する今日、家庭用ゲーム機もまた大きな変貌を遂げようとしています。その中にあって新技術による差別化は確かに有効な売り文句になるでしょう。しかしまた、今だからこそ「今までのユーザー、今までのサードパーティに愛されるには？」。それを考えなくてはならないと思うのです。（つづく）

発売日	ソフト名	メーカー名	形態	価格	ジャンル
来春	えるでぃす	メサイヤ（NCS）	Ⓒ	価格未定	STG
来春	CYBER CITY OEDO808	メサイヤ（NCS）	Ⓒ	価格未定	AVG
来春	改造町人シュビビンマン2 新たなる敵	メサイヤ（NCS）	Ⓗ	価格未定	ACT
来春	カメレオン・アイズ 密林の迷宮	ユニ・ポスト	Ⓗ	価格未定	ACT
来春	戦国関東三国志	インテック	Ⓒ	価格未定	SLG
来春	ポピュラス	ハドソン	Ⓗ	価格未定	SLG
来春	ラ・ヴァルー	工画堂スタジオ	Ⓒ	価格未定	RPG
未定	ああっ女神さまっ	メサイヤ（NCS）	Ⓗ	¥6,800	ACT
未定	アルシャーク	ライトスタッフ	Ⓒ	価格未定	RPG
未定	１９４１	ハドソン	㊤Ⓗ	価格未定	STG
未定	IT CAME FROM THE DESERT	ビクター音産	Ⓒ	価格未定	AVG
未定	ギャラクシーフォース	NECアベニュー	Ⓗ	価格未定	STG
未定	クライング・ドラゴン	アスミック	Ⓗ	価格未定	A・RPG
未定	コズミックファンタジー2 冒険少年バン	日本テレネット	Ⓒ	価格未定	RPG
未定	コブラII 伝説の男	ハドソン	Ⓒ	価格未定	ETC
未定	サバイバルランナー	ホームデータ	Ⓗ	価格未定	ACT
未定	神聖刻紀 ブリーダーズ・ワース（仮）	メサイヤ（NCS）	Ⓒ	価格未定	RPG
未定	ストライダー飛竜	NECアベニュー	㊤Ⓗ	価格未定	ACT
未定	スプレンディド・サーガ	メサイヤ（NCS）	Ⓗ	価格未定	RPG
未定	スペースファンタジーゾーン	NECアベニュー	Ⓒ	価格未定	STG
未定	ゼロヨンチャンプ	メディアリング	Ⓗ	価格未定	SPG
未定	ソーサリアン	ビクター音産	Ⓒ	価格未定	A・RPG
未定	ダーティダーティ（仮）	ハドソン	Ⓗ	価格未定	SPG
未定	ダウンロードII	NECアベニュー	Ⓒ	価格未定	STG
未定	達人	タイトー	Ⓗ	価格未定	STG
未定	天外魔境II	ハドソン	Ⓒ	価格未定	RPG
未定	都市転送計画 エターナルシティ（仮）	ナグザット	Ⓗ	価格未定	ACT
未定	ドラゴンブリード	アイレム	Ⓗ	価格未定	STG
未定	トリッキー	I.G.S.	Ⓗ	価格未定	PZG
未定	ニュートピアII	ハドソン	Ⓗ	価格未定	A・RPG
未定	熱血高校ドッジボール PCサッカー番外編（仮）	ナグザット	Ⓗ	価格未定	SPG
未定	ハットリス	マイクロキャビン	Ⓗ	価格未定	PZG
未定	PC原人II	ハドソン	Ⓗ	価格未定	ACT
未定	フォゴットンワールド	NECアベニュー	Ⓗ	価格未定	STG
未定	BURAI 八玉の勇士の旅立ち（仮）	リバーヒルソフト	Ⓒ	価格未定	RPG
未定	ブレードランド	日本ソフト販売	Ⓗ	価格未定	RPG
未定	ヘルファイヤー	NECアベニュー	Ⓗ	価格未定	STG
未定	ホームデータの囲碁	ホームデータ	Ⓗ	価格未定	ETC
未定	ホラーストーリー	NECアベニュー	Ⓒ	価格未定	ACT
未定	マイト&マジック	NECアベニュー	Ⓒ	価格未定	RPG
未定	魔物ハンター妖子 魔界からの転校生	メサイヤ（NCS）	Ⓒ	価格未定	RPG
未定	盟約の定義	ヒューマン	Ⓗ	価格未定	RPG
未定	モンビット	ハドソン	Ⓗ	価格未定	RPG
未定	立体将棋（森田将棋）	NECアベニュー	Ⓗ	価格未定	ETC
未定	レインボーアイランド	NECアベニュー	Ⓒ	価格未定	ACT
未定	ロードス島戦記	ハドソン	Ⓒ	価格未定	RPG
未定	ワードナの森	NECアベニュー	Ⓒ	価格未定	ACT

COMING SOON 超早耳情報

●日本テレネットから、パソコンからの移植で『XZR』というA・RPGをCDロムで出すことが決定したぞ。内容はパソコン版をPC版用にアレンジし、グラフィックもすべて描き下ろしになるそうだ。その他に、CDロムでSLGの作品も企画中とのことで、発売日、価格ともに未定。続報に期待してね!!

●ユニ・ポストの『カメレオン・アイズ』につづく第２弾のソフトは、STGを企画しているそうだ。

●ブレイングレイの『エフェラ アンド ジリオラ』のPC版の画面がそろそろ発表できそうだぞ。その後の新作は、ACTゲームを企画中ということだ。

●ホームデータからは、ACTゲーム、『サバイバルランナー（仮）』というゲームがでるぞ!!

●アトラスというメーカーが、PCエンジンに参入することが決定したぞ。第１弾は、CDロムで、パズルゲームを来年の３月頃に出す予定。

●ニチブツの気になる新作は、A・RPGを企画中。期待して待とうね。CDロムの第１弾ソフトは、『F１サーカス』になりそう!?

ウレウレタコラ

ナグザットの巻

最近『三国志』などに有名クリエイターを、続々起用して話題のメーカー“ナグザット”さんに今回のタコラは突撃だ!! どんなお話が飛び出すのかお楽しみに!!



⬆職場に華を添える、受付のお姉さまがた。

⬇➡ナグザット営業課長の下地さん。ぶぁりぶぁりと仕事をこなすナイスガイなのだ。





あらゆるジャンルに挑戦します!!

うひょうひょうひょ！ 近ごろなんだか元気なタコラだい。おっとっと、ドテッ！ 元気なのはいいんだけど、秋だからっておいしいものを食べ過ぎたらブックリ太っちゃったよ〜。このままじゃうまそうなタコだからって魚屋さんにお刺身にされちゃうよね。うーん、困ったもんだ……。

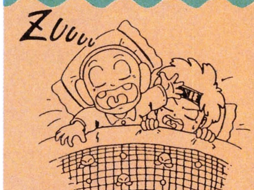
てなことはおいといてっと。今回のタコラ・オン・ステージはナグザットさんを強襲だ。このメーカーさんは、今までに『ドッジボール部』や、ピンボールシリーズなどのヒット作を生み出していて、最近では本格的SLG『三国志』や移植作『1943』を発表してさらに期待を集めているんだよね。特に『三国志』では、横山光輝氏や高橋幸宏氏が製作に参加しているということもあって業界でも注目の的!! そのうえ、営業課長の下地さんは「機会があれば、これからもどんど

SOFTHOUSE INFORMATION ソフトハウス インフォメーション

アイ・ジー・エス

読書の秋に、はまってしまった。人生?年、ほとんど読んだことのないSF小説にはまった。おもしろい。そろそろネタぎれなので、何か紹介してくれると、もっと楽しい!! （あまり）

アイレム



（F）

アスク講談社

ここしばらく何の音沙汰もないアスク講談社が次に出すソフトはなんと！ 企画が着々と進行中。もうすぐみんなに発表するから、楽しみに待っててネ！ 超大作だぞ!! （ナカ）

アスミック

いぜん詳細は不明のまま（おせ〜ないの）アクションRPG『クライング ドラゴン』が進行中！ 11月3日京王せいせきSC、4日池袋ビックカメラAV館でイベントをやるぞ。 （池田）

インテック

『戦国関東三国志』は、ようやくオープニングができたばかり。来月には紹介できるかな。ゴルフゲームのほうは、現在某有名プロにアタック中!! 乞うご期待。 （マッチ）

エイコム

エイコムの新作『天聖龍』の自機は龍だ。かっこいい龍だ。龍だからウネウネのウニウニだ。

キミもその龍を上手にウノウノすることができるだろうか？ （わび）

NECアベニュー

「濡れるのがイヤだからバスで行こう。」しかし20分以上待っても来ない。結局走って行くハメになり、朝からビショ濡れ。お弁当を買いに行けば、滑ってしこたま腰を打つ。雨のバカ。（F）

クリーム

先月、デブになった話をしましたが、今月に入って急にやせ始め、持病の肝臓が悪化したようです。といったわけで、来月からこのコーナーの担当が変わります。元気でネ！ （たかお）

サン電子

CDロム用ソフト『マンホール』が、来年早々に発売になります。このソフト、今までにないジャンルで、大変おもしろい。ぜひ注目してください。 （山本）

タイトー

私は今、なやんでいます。来年1月は、『カダッシュ』を発売するのですが、同じ月に2本出してしまうなんて。みなさんのお年玉が、残っていますように。（か〜しま）

データイースト

ウレシイことは突然にやってくる！ えっ？ 何のことかわからない？ 突然発表します。次の新作ゲームは、バリバリのシューティング!! 詳細は次号で!! （タケ）

テンゲン

北斗星のA個室寝台に乗ることができました。ツインの部屋にひとりで乗って、リッチな気分。と、お茶を濁して、来月あたりに新作のタイトル発表をしようと思っているのです。（JUN）

トンキンハウス

『関ケ原』『サイバーナイト』は楽しんでもらえたでしょうか？ 『カットビ！ 宅配くん』は年末発売予定。

来年はCDソフトも出したいと思っています。応援ヨロシク。 （YS）

ナムコ

『メルヘンメイズ』のアリスは、なんとシャボン玉を武器にして敵のまっただ中をつき進んでゆくわけですが、これがホントの泡くらって逃げ出すなんちて。 （林家がんのすけ）

ニチブツ

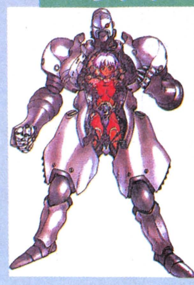
『F1 CIRCUS』おかげさまで完売しました。再販は12月だからね。それからバックアップだけど、名前登録を8文字以内にするか、ミッションをオートマにしてセーブしてね。 （こと）

 イラスト／杉山真理

新作ソフトも目白押し!!

エターナルシティ





⬆➡これが、士郎政宗氏の原画なのだ。

1943

➡開発中の画面を特別に公開。もうじき紹介もできそうだぞ。



⬅ゲームには、完全移植モードとオリジナルモードが入る予定だそうだ。

んいろんな人に参加してもらいたいですね」と、今後のソフトでも有名人の起用をほのめかしていたぞ。そして、今度の新作『エターナルシティ』では、キャラクター原案を漫画家の士郎政宗氏が担当していることを教えてくれたのだ！　ジャーン!!　うみゅみゅ、なんともうれしいかぎりじゃあ～りませんか。今度はどんな人が？　ってのも楽しみになるね。

さて、今後の予定作なんだけど現在発表されているタイトル以外に、来年の秋ぐらいまでで数本の予定があるとのこと。それらのソフトは特定のジャンルにとらわれず、CDロムでもHuカードでも発表していくそうだぞ。予定作の中には「みんながあっと驚く作品もあるかも…」ってことだから、これからのナグザットさんの新作情報には絶対注目しようね!!

クレクレタコラの戦利品

7名



今回は大盤振る舞いだよん!!　ナグザットさんのソフトを5名様に、『三国志』の途中バージョンCDとシステム手帳を各1名様にあげちゃうよ!!

応募方法

プレゼントの希望者は、ハガキにプレゼント名を明記して、〒102 東京都千代田区九段南4-7-16市ケ谷KTビル㊙PCエンジン編集部「ナグザット係」まで。ズドーンと応募してねん。

SOFTHOUSE INFORMATION ソフトハウス　インフォメーション

日本テレネット

『雀偵物語』やってくれたかな？　女の子は脱がないけど、それ以上に色気たっぷりなゲームです。全部クリアして気に入った子がいたら、お便りちょうだい。紹介します(ウソ)。　(松沢)

パック・イン・ビデオ

『ZIPANG』が12月に発売される。50面とボーナス面10、そして裏面10の計70面！　キミはすべてをクリアできるか？　今年最後の話題作『ZIPANG』が今、新しい！　(林)

ハドソン

CDのソフトも強力なものが続々と登場するし、キミたちのこづかいも限られてるし大変だァ。情報を集めていいものを買おうぜ。俺もジムニーが欲しいので金でもためるかな。(北出)

ビクター音産

『ULTRA BOX』も、ついに創刊号・2号と発売され、今度で3号めとなった。当たりまえだ。毎回、新鮮な企画が浮かび上がり、まだまだ絶好調のスタッフ一同です。　(南)

ビデオシステム

ようやく発売された『ラビオレプス　スペシャル』。いやー、みなさんのおかげです。女の子モードでは、シールドが1つふえておトクです。とれないニンジンは、パンチでとる。　(橋本)

ヒューマン

『ファイプロ』と『フォーメーション・サッカー』が、12月に大量追加発売されます。ラストチャンスです。未だにもっていない人は、買っておいてソンはないソフトだと思うよ。(茶々丸)

フェイス

お待たせしました。本当にお待たせしちゃいました。1年も遅れてしまいましたが、『不思議の夢のアリス』いよいよ発売です。かわいいアリスの夢冒険。どうぞ、お楽しみに!!　(だあくん)

ユニ・ポスト

第2号。私たちは疲れている。この4ヶ月、夏休みもとらずに開発していたゲームがやっと完成した(と思う。終っていなかったらいまごろ泣いている)。さあ寝よう。　(じま)

ホームデータ

『将棋　初段一直線』は日本で一番強い将棋ゲームだ。うそだと思ったら買って対局してみよう。

(夜をぶっとばせ)

マイクロキャビン

『マスター　オブ　モンスターズ』は、最高4人までプレイできるんだ。だからコンピュータとの対戦にあきたら友だち同士でやるのもいいね。ちょうど出るのが冬休みだしね。　(伊藤)

メサイヤ(NCS)

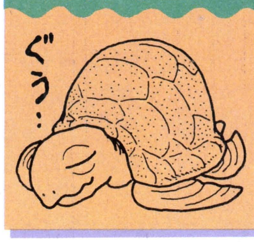
最近ようやくわかってきたのが、「なりきる」ことがこの業界では必要であり、なおかつ、生きのびる術らしい。世間知らずだった昔が、なつかしい。よい子のみんなには秘密。(松田)

メディアリング

『スピンペア』の発売が12月14日に決定しましたよ！　PCエンジンGTの通信対応のオリジナルパズルゲーム。う～ん、年末に必ず欲しい1本だよね、うん。

(ミカ)

U.P.L.



ラストスタッフ

ねむ～い。このところ、朝と昼がひっくり返ってしまったみたい。こんなことではいかんと、徹夜して7時に出社したのに、夜になると眠れないのはなぜ？

(ゆうこ)

リバーヒルソフト

私は八玉の勇士の1人、ロマール・セバスチャン7世。㊙の読者にはお初におめにかかる。きとくの父上のいるベルンパ島のわが家に帰るところです。みなさんよろしく。　(宮崎)



参考文献:「邪馬台国は二ヵ所あった」大和岩雄(大和書房)、「悪徳の栄え(下)」マルキ・ド・サド(河出書房新社)

㊙PCエンジン1月号は 11月30日㈮発売!

激走の1月号！　みんなのおかげで「㊙PCエンジン」も、はや2周年。感謝のしるしに、超ビッグプレゼントを行なうので、お楽しみに。第1付録は恒例のPCエンジンソフトカタログ。この1冊があれば、今年発売されたソフトがひと目でわかるスグレモノ。第2付録はNECアベニューの最新作を追う、業界注目の1冊だ。来年も㊙はバリバリがんばるぞ。ヨロシク!!

STAFF

Editor in Chief……佐藤辰男
Sinior Editor……後藤靖彦
Managing Editor……山田美恵子
Editors……松本　剛　北山のり子　渡邊由彦　高野希義　藤原　保　小畑雄二　化石ハウス　超 音 速(渡部功一、西谷英晃、根上広行)　玉木成子　安藤　誠　小林　昇
Writers……岩崎啓真　中村泰宏　今村文二　小峯徳司　岡本敦行　山崎　拓　増島　健　新井まゆり　木村典子　山本裕司　大竹雅法　小西康雅　松本史博　森田慶子　福田大輔　小池　泉　川口　一　佐藤裕志　小西晃治　中川立一
Photographers……林　久平　倉部和彦　分部辰浩　福家久仁子　林　克典　伊豆倉守一　舟喜　力　加藤幸広　庄司康治
Designers……ディレクション・ナカ　今野享子　斉藤和代　星山英夫　アイル企画　小出高義　クロップハウス　沢田昭彦　藤井まなぶ　グァバモリオカ

達人情報局

達人情報局は、PCエンジンソフトのウラ技、CDロムのミュージック先取り情報がもりだくさん。みんな聞いてみて！

旭川　0166(22)7400
東京　03(236)7200
大阪　06(700)5599
高松　0878(33)9700

月刊　12月号
㊙PCエンジン
1990年12月1日／特別定価380円(本体369円)
雑誌コード　13575-12
発行人……角川春樹
編集人……佐藤辰男
発行所……角川書店
住所……〒102東京都千代田区富士見 2-13-3
(編集部)03-221-3521
(販売部)03-817-8523
(広告部)03-817-8425
印刷所……凸版印刷

ライター大募集！

㊙では、ファミコン、PCエンジンなどのゲーム必勝法やゲームレビューが書けるライターを募集しています（ただし18歳以上で、都内近郊居住者に限ります)。希望の方は、①簡単な履歴書、②最近プレイしたゲームの紹介文(800字以上）を同封のうえ、封書で左記までご応募ください。
●電話での問い合わせは、受け付けておりません。

おたよりのあて先

〒102 東京都千代田区
九段南4-7-16
市ヶ谷KTビル
㊙PCエンジン
「〇〇係」


NEC
PC Engine
12月7日発売
4M HuCARD
標準小売価格7200円(税別)
駆け抜ける蒼い稲妻!!
Thunder Blade
サンダーブレード
©SEGA 1988
REPROGRAMMED GAME ©NEC Avenue, Ltd. 1990
1006
雷・暴風警報発令!!
1020
大旋風
©1990 NEC Avenue, Ltd.
LICENCED BY TOA PLAN
吹き荒れる熱い嵐!!
台
928
12月14日発売
4M HuCARD
標準小売価格7200円(税別)
NECアベニュー株式会社
ニューメディア事業部：〒102 東京都千代田区麹町2-14-2 麹町NKビル
お問い合わせ 03(288)0330
●平日/午前10:00〜午後7:00
テープサービス03(288)0880



月刊(勝)PCエンジン 1990 12月号
1990年12月1日発行(毎月1回1日発行)
第2巻第12号通巻24号
発行所 角川書店
〒102 東京都千代田区富士見2-13-3 販売部/☎03(817)8523 編集部/☎03(221)3521
特別定価380円(本体369円)

 凸版印刷株式会社 Printed in Japan
T4911357512381 雑誌コード13575-12